

# DARK VENGEANCE™

HIT w 3D. Pełna wersja gry.

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

# 2CD

# CD-ACTION®

Numer 05/2001 (60) Maj 2001  
Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

## Black & White

**Fallout Tactics: BoS**

**Serious Sam**

**Severance: Blade of Darkness**

**Urodziny peteta**

**HP Laserjet 1200**

**Podkręć procka!**

Odkryj,  
co sprawia  
ludziom  
największą  
przyjemność.

Zajrzyj na stronę 87

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Nr 60 • Maj 2001 • 18,50 ZŁ (za typ 75% NDT)

**future**  
network poland  
Media with passion

05

9 771426 291013

[www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl)



# GIANTS PL

# ZA 29,90 !



## TRZY RASY • JEDNA WYSPA • WIELKI KONFLIKT

„Giants: Citizen Kabuto to rewelacyjna gra, którą polecam wszystkim bez wyjątku. Rzadko trafiają się tytuły tak oryginalne, zabawne i inteligentne - grzechem byłoby go pominąć. Jeśli nie zagrasz w Giants ominie Cię jeden z najciekawszych tytułów, jakie kiedykolwiek wydano na komputer osobisty”

Świat Gier Komputerowych

„Giants: Obywatel Kabuto po prostu trzeba mieć w swojej kolekcji. Gra z pewnością zasługuje na HIT-a i specjalne miejsce na półeczce z grami”

Magazyn 10

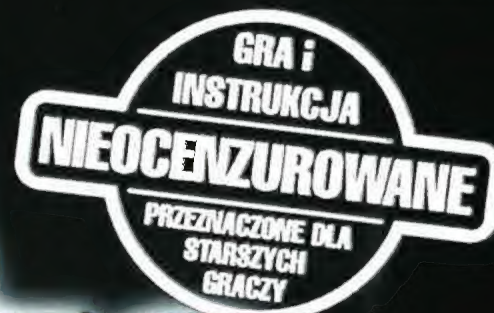
„Jedna z najlepszych gier na PC z gatunku zręcznościowych. Cudowna oprawa audio-wideo i niewiarygodna grywalność.”

Gry Komputerowe



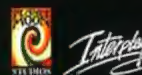
„Giants jest super! Ludziom z Planet Moon Studios udało się wyczerpać coś nieprawdopodobnego. Świetna grafika, niezgorszy dźwięk i gameplay na poziomie kosmicznym - to argumenty, które obronią tę grę przed atakiem największego nawet malkontenta. Zaprawdę powiadam, oto produkt, na którym wzorować się będą inni.”

Secret Service



# GIANTS

## OBYWATEL KABUTO



Giants: Obywatel Kabuto © 2000, Planet Moon Studios. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością i należą do ich prawnych właścicieli.



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Dwie płyty CD z grą GIANTS po polsku

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

## GRA GIANTS PL TYLKO 29,90 !

Gra Giants to jedna z najwyższej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych

Click! 6/6	Reset 9/10	Magazyn 10 96%	CD Action 9/10	Secret Service 9.5/10	Gry Komputerowe 94%	Świat Gier Komputerowych 9/10	Wirtualne Imperium Gier 10/10
---------------	---------------	-------------------	-------------------	--------------------------	------------------------	----------------------------------	----------------------------------

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedną z najwyższej ostatnio ocenionych gier, zapewniającą rozrywkę pełną akcji i humoru. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

## 8 MAJA W SPRZEDAŻY!

## EXTRA GRA nr 1/2001



# Majowa orka na ugorze

"Hej chłopcy, dziewczęta, junacy - do roboty, do roboty" - aż by się chciało zanućić przebrój z czasów, gdy świat był prosty, bo czarno-biały (choć w różnych odcieniach czerwieni), wszystko można było wyjaśnić, cel jasny, przyszłość świetlana, a "związek nasz bratni" - zdaje się, że chodziło o ZSRR? - ogarniał ludzki ród" (szczęściem bez powadzenia); zaś na świecie nie było nie tylko nas, ale i sporej części rodziców naszych obecnych czytelników.

Trochę się jednak boimy tego, nawet mimo że i tak jesteśmy już zdemaskowani jako wstrętne czerwone pająki. Tak, tak, w pewnym organie pewnej partii (dla której wszyscy poza jej członkami są lewicowcami), w rubryce, w której różni panowie tropią relikty socjalizmu, gdzie się tylko da, parę wyrwanych "z mięchem" cytatów z naszych recenzji niezbitnie świadczy o tym, że tęsknimy za komuną, a na każdej ścianie wisi ci u nas portret Stalina. Prawdę mówiąc, nasze pismo zawsze starało się być maksymalnie apolityczne. Bo polityki to chyba wszyscy mamy dość - ale sam pomysł, by uznać, że kapitalistyczni wydawcy, którzy tylko i wyłącznie dzięki kapitalizmowi mogą wydawać swe pismo i zarabiać na nim, zamiast odkupować swe grzechy wobec klasy robotniczej gdzieś na Warkucie, popierają i propagują socjalizm, wydał się nam tak zabawny, że aż warty wzmianki. Panom "tropicielom" życzymy dalszych sukcesów w tropieniu czerwonych agentów oraz fioletowych w prąki agentek - podpowiadamy, że taki np. CZERWONY Kapturek na pewno ma coś na sumieniu...

Ale wracając do rzeczy, Macie ota w rękach numer majowy. Maj zaczyna się od święta pracy (i to wcale nie komunistyczne święto, jakby ktoś pytał). No i u nas praca wra na całego. Pięciolecie CDA, impreza z tym związana (sprowadzanie za miesiąc) - to już przeszłość. Autografy rozdane, ręce wyciskane, co trzeba zjedzone i popite, nagrody wydane, zarwane godziny odespane... i starczy o tym. Nie zamierzamy więcej celebrować tych 5 urodzin jak królewskiego ślubu. Pięciolecie to fajna, okrągła data, ale dla nas ważny jest tylko najnowszy numer. My patrzymy w przyszłość. Sięgamy już wzrokiem tego, co wkrótce się wydarzy - targów E3 w USA (naturalnie nie brakuje nas tam), nowych trendów, nowych gier.

Właśnie - nowych gier. W tym CDA na pewno nie brakuje nowych gier. Nowych DOBRYCH gier (kiepskich też jest trochę, ale tych reklamować nie zamierzamy). Gier, które na pewno zostaną na długo w naszej pamięci. Kultowy jeszcze przed premierą Black & White (specjalnie pojechaliśmy do Londynu, do siedziby wydawcy, by w B&W pograć - i byliśmy tam pierwszą i JEDYNĄ polską redakcją). I krótko: Molyneux nadal w wielkiej - nomen omen boskiej - formie! Fallout Tactics - gra na pewno doskonała, ale też budząca kontrowersje. Serious Sam - powrót do korzeni w konwencji FPS. Starzy gracze ze wzruszeniem otrą łzę w oku, widząc, jak idea Doom'a powraca po wielu latach - ale wspomaganą już engine'em na poziomie XXI wieku. A to przecież tylko skromna część gier, które dojdą do Was w tym numerze. Chyba jeszcze nigdy nie było ich aż tak wiele. Bo zdaje się: coś blisko 30 pełnych, uczciwych recenzji! A do tego przecież zapowiedzi, newsy, sprzęt, porady... Będzie co czytać!

Swoją drogą, radzimy zwrócić uwagę na nowy dział - Polskie Wersje. Co w nim opisujemy? Otóż opisujemy tam gry, które wprawdzie już wcześniej były omawiane na łamach CDA, ale teraz pojawiły się ich polskie wersje. Ponieważ takich gier jest coraz więcej, a szkoda miejsca na dwukrotne pisanie o tym samym, postanowiliśmy, że w takim wypadku będziemy się streszczać i koncentrować TYLKO nad jakości lokalizacji i tylko za to oceniać. Stąd osobny - odc będący częścią Recenzji - dział. Dlatego może się - teoretycznie - zdarzyć, że gra X dostanie najpierw ocenę 10/10 - za to, że jest znakomita, i potem - 1/10 za bezdenną lokalizację. Naturalnie mamy nadzieję, że tak tragicznie nie będzie nigdy - no ale z góry uprzedzamy, żeby ten czy ów potem się nie zdziwił, czemu ZNAKOMITA gra dostała tak kiepską ocenę. Napisać, co o tym sądzicie - tzn. sensie istnienia tego działu i formie zawartych w nim recenzji.

Zasadniczo to już wszystko w tym numerze. No, może poza jednym. Miesiąc temu był prima aprilis. Zatem niektóre z tekstów z numeru 4/01 należy traktować z lekkim przymrużeniem oka. Nie będziemy pisać które, bo to by znaczyło, że wątpimy w inteligencję naszych czytelników. Po prostu przypominamy, że numer kwietniowy rządzi się swymi specyficznymi prawami.

Aha. Wprawdzie nie możemy powiedzieć, jakie gry będą w pełnej wersji za miesiąc czy dwa - ale możemy zdradzić, że warto już dziś położyć sobie miękką poduszkę na biurko, by uniknąć bolesnej kontuzji opadającej z trzaskiem szczęki, gdy zobaczycie (mówimy tu ogólnie o roku 2001, a nie np. przyszłym numerze...), jakie gry dla Was szykujemy. Myślicie, że Unreal to szczyt naszych możliwości? No to mylicie się. Możemy też zapewnić, że gry to wcale nie koniec szykowanych dla Was niespodzianek - a nawet wprost przeciwnie. Np. CDA powinien teraz ukazywać się nieco szybciej niż dotąd. Kiedyś wychodził jako pierwszy w miesiącu - i czemu znowu ma tak nie być? Ale wszystkie szczegóły poznacie za czas jakiś. W końcu ma to być niespodzianka!

Zapraszamy do lektury...

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa



e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl  
www.cdaaction.com.pl  
www.futurenetwork.com.pl

Numer 60  
Maj 2001

## REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dombrowskiego 57/61  
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Lukasz Nowak, Aleksander Olczewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy: Lukasz Bonczol, Paweł Omiło, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Błyski, Krzysztof Gonciarz, Hubert Bariz, Paweł Musiałowski, Mariusz Turkowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarzyński, Jakub Kominiarczyk

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siewkowski

Opracowanie graficzne i korekta: Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

## WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.  
53-602 Wrocław, ul. Teczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083  
e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Prenumerata tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama: Jacek Bzdun  
tel. (0 71) 3421841 w. 104  
tel. komórkowy (0) 502 206383  
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder  
tel. (0 71) 3421841 w. 121  
tel. komórkowy (0) 603 873963  
e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Cezary Grybos  
tel./fax (0 22) 6522637  
e-mail: cezary.grybos@futurenetwork.com.pl

Kazimierz Serwin  
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76  
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklam w Warszawie: Waldemar Poturniak  
tel./fax (0 22) 6522637  
e-mail: waldemar@futurenetwork.com.pl  
Biuro prasowe na komputerze DELL

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijew  
tel. (0 71) 3421841 w. 119  
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzenia czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman: Chris Anderson  
Chief Executive: Greg Ingham  
Finance Director: Ian Linkins  
Tel: +44 1225 442244  
www.thefuturenetwork.pl.uk  
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-ACTION znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wyświetlone czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuowane, reproduktowane, tłumaczone ani przekazywane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Media with passion



porady & kursy & informacje

# PCFormat

## Co miesiąc pełna wersja programu po polsku!

## Reinstalacja Windows

- 51 kroków i chwytów



- ✓ Kopie zapasowe
- ✓ Zachowywanie plików i programów
- ✓ Partycje
- ✓ Dysk startowy
- ✓ Instalacja - od nowa i na poprzedniej kopii
- ✓ Kłopoty po instalacji
- ✓ Konfiguracja końcowa



# +13 pełnych wersji

Narzędzie do e-biznesu:  
Kreator Sklepu Internetowego

Bezpieczeństwo w Sieci i w domu:  
Secure Up 1.0  
Tiny Personal Firewall 2.0  
Secure It

Grafika i obróbka zdjęć:  
GIF Animator 2.0  
Cool 3D 2.0  
Photo Studio 2.0  
Sentfactor Paint 2000

WEB-ED 2.85 - editor HTML  
WinPIM - potężny organizator PIM

PaperMaker 6.1  
3D Me Now Lite  
bioPlayer

www.pcformat.pl



**ART soft**  
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA  
Gry  
Multimedia  
Programy : Użytkowe  
Księgowe  
Magazynowe

Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79  
E-mail: artsoft@artsoft.com.pl http://www.artsoft.com.pl  
02-457 Warszawa : ul. Łopuszańska 11/123

Reklama

# Spis treści

## Fallout Tactics: Brotherhood of Steel



Osadzona w świecie Fallouta (czyli w realiach po wojnie atomowej) gra, będąca nawiązaniem do RTS, RPG, strategii i Bog wie czego jeszcze. Krótko mówiąc: Jagged Alliance + Fallout w jednym. I to smakuje naprawdę dobrze!

## Black & White



Wiele lat temu pojawiła się znakomita książka sf, zatytułowana "Irdno być bogiem". Teraz - choć to już nie pierwszy raz w historii gier - będziecie sami mogli się przekonać ile w tym prawdy. Po raz kolejny umożliwia nam Peter Molyneux, którego na pewno pamiętacie z (nomen omen) boskiego Popolousa...

## Severance: Blade of Darkness



Mroczna, krwista i mocna gra TPP. Wprowadza zasady i fabuła są jakby znane (umieśniony bohater z mieczem w ręku kontra hordy potworów)... ale diabeł tkwi w szczegółach. Po prostu gra się znakomicie. A czemu to - dowiedzie się już z recenzji...

### Zawartość CD

Zawartość Cover CD	8
--------------------	---

### W produkcji

Aliens Nation 2	30
Baldur's Gate II - Throne of Bhaal	32
Empire Earth	26
Fatherdale	28
Medal of Honour	20
Original War	29
Sting	38
Takeda	22
Unreal 2	34
Zulu War	24

### Za 5 dwunasta

Catan	38
-------	----

### Recenzje

102 Dalmatians	89
Age of Sails 2	60
Airfix Dogfighter	105
Black & White	76
Cabela's Off Road Adventure	70
Deluxe Ski Jump 2001	62
Europa Universalis PL	102
Fallout Tactics: BoS	64
Fate of Dragon	98
Icewind Dale: Heart of Winter	96
Konung PL	104
Legend of the Prophet and the Assassin	90
Mercedes-Benz Truck Racing	44
Money Mad	94
Offroad	50
Passage	71
Pro Rally 2001 PL	84
RollerBot	82
Rycerze Króla Artura	56
Sacrifice PL	104
Serious Sam	100
Severance: Blade of Darkness	72
Ski Resort Tycoon	48
Skijump Challenge 2001	62
Star Wars: Battle of Naboo	88
Ultimate Paintball Challenge	42
World War 2: Normandy	92
Worms World Party	52

### Sufler

Konung PL	- 110
Total Annihilation - cz.2	106

### Świnka

Kolekcja XX wieku	112
-------------------	-----

### Nie tylko gramy

Kurs HTML-a	118
Kurs Pascala	119
Kurs PHP	116

### Action Net

Botnet	122
Kalejdoskop WWW	122
Kamery	126
Triki w MIRC-u	124

### Multimedia

EduROM. Szkoła podstawowa - klasa IV	144
Matematyka + Gimnazjum	142
Multimedialna Encyklopedia Powszechna	140
Multimedialna Encyklopedia PWN	146
Przygody prosiaczka Kwika: Świat zwierząt	148
Przygody w Cyfrolandii	150

### Poradnik

20 porad - MS Publisher	167
20 porad - MS Word	166
20 porad - Music Match	156
Pilot PC	152
Skóry dla przeglądarki	170
Sprzątanie komputera	158
Szybkie porady	172
Windows .NET	154

### Sprzęt

Compaq iPaq	189
Dexxa Kamera	187
Dexxa Throttle Joy	191
HP Deskjet 959	188
HP Jornada 720	191
HP Laserjet 1200	182
HP Scanjet 2200	186
Klawiatura Unikey USB	185
Klawiatura ART	184
Klawiatura Chicony	190
Mysz A4Tech Optical	185
Myszki A4Tech IR	183
Podkręcanie procesora	181
Urodziny peceta	174

### Inne

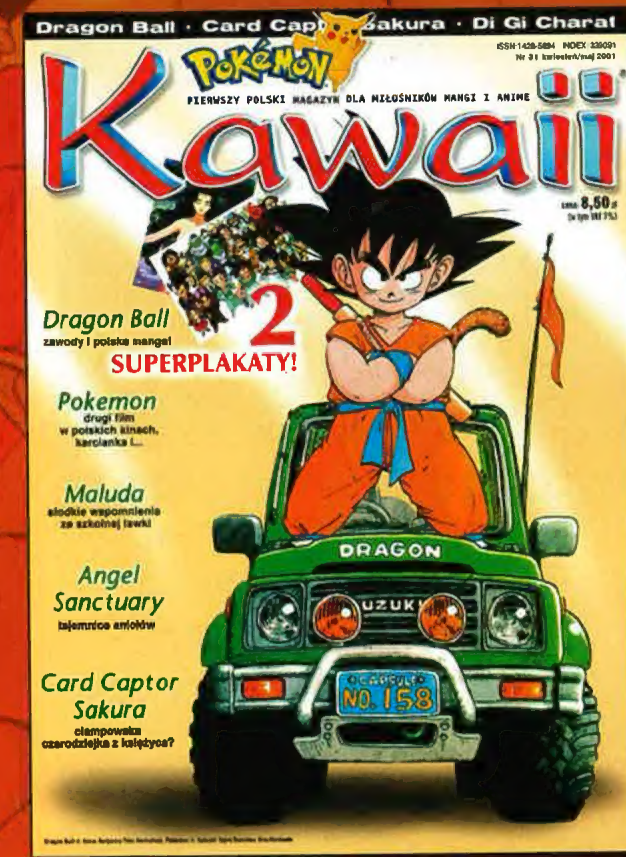
Action Redaction	196
Blizzard - konferencja	136
FPP Zone	128
Gamewalker	39
Konkursy	12
Na Luzie	114
Okladki na CD	14
Pomocna Dłoń	131
Prenumerata	192
Przemyslenia	138
Scena	132
Sobowót	18
Star Wars	134
Tawerna RPG	130
Techland - konkurs	69
Tipsy	202

### INDEKS GIER

102 Dalmatians	89	Offroad	50
Age of Sails 2	60	Original War	29
Airfix Dogfighter	105	Passage	71
Aliens Nation 2	30	Pro Rally 2001 PL	84
Baldur's Gate II - Throne of Bhaal	32	RollerBot	82
Black & White	76	Rycerze Króla Artura	56
Cabela's Off Road Adventure	70	Sacrifice PL	104
Catan	38	Serious Sam	100
Deluxe Ski Jump 2001	62	Severance: Blade of Darkness	72
Empire Earth	26	Ski Resort Tycoon	48
Europa Universalis PL	102	Skijump Challenge 2001	62
Fallout Tactics: BoS	64	Star Wars: Battle of Naboo	88
Fate of Dragon	98	Sting	38
Fatherdale	28	Takeda	22
Icewind Dale: Heart of Winter	96	Total Annihilation	106
Kolekcja XX wieku	112	Ultimate Paintball Challenge	42
Konung PL	- 104, 110	Unreal 2	34
Legend of the Prophet and the Assassin	90	World War 2: Normandy	92
Medal of Honour	20	Worms World Party	52
Mercedes-Benz Truck Racing	44	Zulu War	24
Money Mad	94		

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM  
.Net - 203, AB - 153, Agencja MMD - 125, Auto dziś i jutro - 121, CDP - 2, 3, 13, 15, 19, 21, 55, 59, 87, Softbox - 83, Creative - 169, Edgar - 139, Epson - 157, Exe - 200, 201, Faterbit - 145, IM Group - 47, 49, Impresja - 143, Kawaii - 7, 187, Lanser - 161, 163, Manta - 149, Multimedia Vision - 173, PC-Format - 5, Play-it - 51, 91, 93, 95, Sklep Internetowy - 204, Techland - 79, TIM Soft - 23, 25, TopWare - 43, Wirtualne Imperium Gier - 117, Wirtualny Świat - 16, 17, X-Men - 127

# DRAGON BALL



w majowym wydaniu magazynu Kawaii

Manga DB po polsku

Wywiad z Kamesenninem

Teksty piosenek

PLAKAT!

Szukaj w kioskach i salonach EMPIK-u

**Kawaii**  
czasopismo dla Ciebie  
www.kawaii.com.pl

Dragon Ball © Akira Toriyama/Tōei Animation, Pokémon © Satoshi Tajiri/Toshihiro Ono/Nintendo



Przypominamy, że:

- - gra/program w pełnej wersji;
- 3D - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- 3D - gra wymaga akceleratora, by chciała działać.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściega-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

**Uwaga 1:** ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

**Uwaga 2:** nie przejmujcie się \*zbyt\* podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

**Uwaga 3:** w menu Cover CD macie: Nightly Gale "In Despair of Solitude"

**Uwaga 4:** jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, odpal zamiast niego plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

# Dark Vengeance

(GT Interactive)

## Fragment recenzji Jaspin

Dark Vengeance łączy w sobie (...), na swój oryginalny sposób (...), najlepsze cechy minionych przebojów z gatunku TPP, oferując jednocześnie pokazną liczbę nowych rozwiązań oraz pomysłów. (...) Przed nami kolejne starcie z dobrem lub złem, krucjata z ciężącym na ściegach i mięśniach 2-metrowym mieczem w garści, kąpiel we krwi i ogniu (...).

DV jest grą fantasy. Tradycyjnie należy ocalić ludzkość (...) przed armią elfów. (...) Kilku odważnych wojowników zdecydowało się przerwać błogie nieróbstwo i zapobiec mającej się wkrótce rozegrać ludzkiej tragedii.

Do wyboru mamy kilka postaci, z których każda charakteryzuje się różną wytrzymałością, odmienną

taktyką i techniką walki oraz obroną. Są to: gladiator, czarownik oraz oszustka (złodziejka?). Ponieważ wybór postaci ma tu naprawdę spore znaczenie, każdy poziom gry można zwiedzić kilka razy - za każdym razem inną postacią.

Liczba rozmaitej broni może przyprawić o zawrót głowy: czarodziejskie różdżki, miecze świetlne (podobne do tych ze Star Wars), nietoperze (!), topory, fireballe, ogniste kręgi - to tylko niewielka część dostępnych narzędzi walki. Ma to swoje uzasadnienie, bowiem wrogów jest mrowie: biegające, latające, pełzające, świecące i znikające potworki, szkielety, szklani rycerze (!), no i wiele odmian elfów. Oprócz nich są też wielcy bossowie, z którymi co jakiś czas należy się zmierzyć. Dodajmy, że



## Kolekcja CDA nr 35

Rodzaj: 3D Action/TPP, Multiplayer: tak. Cena: ok. 40\$, Ocena CDA: 9  
 Podobne do: Heretic 2, Tomb Raider, Die by the Sword (+ elementy RPG)  
 Wymagania minimalne: P166, 16 MB RAM, DirectX, Windows 9x, CD x4  
 Wymagania sugerowane: P 200 MMX, 32 MB RAM, wskazany akcelerator, reszta jak wyżej

Konkrety: 30 rodzajów broni, 18 leveli, 3 bohaterów do wyboru, 3 różne sposoby wdzajów wrogów, 32 osoby w trybie 1

**Nie uwierzcie, twórcy gry SAMI wbudowali cheaty w swe dzieło! Wystarczy tylko w menu, podczas gry wybrać opcję CHEATS, a potem to, co nas aktualnie interesuje... Wzruszająca troska :)).**



większość z nich ginie równie efektownie, jak wygląda za życia (a wyglądają znakomicie). Walka jest dynamiczna, ponieważ spora część oręża zmusza do starcia w bardzo bliskim dystansie (czasem nawet walczymy wręcz) - niejeden raz chluśnie na nas geizer wrażeń (albo i naszej) krwi. Ale to właśnie cały jej urok - taka walka jest znacznie bardziej dynamiczna i wciągająca, niż miotanie piorunów z magicznego patyka.

Swoją postać widzimy zazwyczaj w ujęciu TPP (zza pleców), co jednak nie oznacza, że nie możemy wykorzystywać trików rodem z gier FPP, czyli np. płynnego rozglądania się.

(...) Przedarcie się przez skomplikowane i pokręcone levelle nie zalicza się do łatwych zadań, to nieustanne szukanie przejść i kluczy, przerywane gwałtownymi i burzliwymi pojedynkami typu: "jeden przeciw wszystkim". Warto się jednak rozglądać, ponieważ fantastyczne postacie, ponure obrazy na ścianach, dziwne maszyny oraz szczątki tych, którzy mieli mniej szczęścia od nas, tworzą niepowtarzalny, piwniczny klimat,

## KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (\*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

<b>Timeshock</b>	- 07/98
- pinball	
<b>FA/18 Hornet 3.0</b>	- 08/98
- symulator lotu	
<b>Eastern Front</b>	- 09/98
- turowa strategia	
<b>Flying Corps</b>	- 10/98
- symulator lotu (I wojna)	
<b>Alone in the Dark 3</b>	- 11/98
- przygodówka w 3D	
<b>GT Racing'97</b>	- 12/98
- symulator jazdy	
<b>Prisoner of Ice</b>	- 01/99
- przygodówka (horror)	
<b>Motor Mash</b>	- 02/99
- zręcznościówka + samochody	
<b>FX Fighter Turbo</b>	- 03/99
- karate	
<b>Spec Ops</b>	- 04/99
- komandos w 3D; akcja i nie tylko	
<b>Prost GP</b>	- 04/99
- Formula 1	
<b>Dark Colony</b>	- 05/99
- RTS w realiach s.f.	
<b>Stonekeep</b>	- 06/99
- RPG (klasyka)	
<b>Wacki</b>	- 07/99
- przygodówka po polsku	
<b>Die Hard Trilogy</b>	- 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie	
<b>Fallout</b>	- 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG	
<b>Earth Siege 2</b>	- 10/99
- symulacja Mechów	
<b>Magic Music Maker 2.0</b>	- 11/99
- program do tworzenia muzyki	
<b>Earth 2140 PL SE</b>	- 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)	

## ExcaliBug

(Dinamic)

Wymagania: P200, 64 MB, Win95, akcelerator

ZAAAA...rąbiste!!! Wyobraźcie sobie coś w rodzaju Commando-sów (a tak!) skrzyżowanych z - hm... pszczołką Mają w grafice 3D! I to jest właśnie to. RTS, strategia, sporo walk... Troszkę też w klimatach Myth... Demo zajmuje prawie 200 MB na HDD i ma jedną, paskudną wadę (naturalnie poza tą, że nie jest pełną wersją): zarówno instalka, jak i całe demo są po... hiszpańsku :(((. No cóż, trzeba to przeżyć. Na szczęście do gadania/pisania za wiele nie ma. Tym niemniej radzę eksperymentować z obłożeniem klawiszy, np. kursorami zoom'uje się ekran itp. Mimo to gra się świetnie!

**Uwaga:** gra rozpakowuje się z CD do wybranego katalogu. Tam rozpakowujemy ją ponownie. Potem dopiero instalujemy... No, co ja poradzę, że tak wyszło?



W sumie otrzymaliśmy produkt, który można porównać do takich tytułów, jak Deathtrap Dungeon czy Heretic 2, a pod względem grafiki i klimatu porównywalny z Unreal i Quake'iem! Dark Vengeance należy do gier, którym bez żalu poświęcasz godziny zwykle przeznaczone na sen...

**Plusy gry:** grafika, klimat, ogromny wybór broni, multiplayer, efektowne walki.

**Minusy gry:** chwilami nużące, rozwlekłe levelle, a to z powodu konieczności przeszukania praktycznie każdego ich zakamarka, by móc przejść dalej.

UWAGA: na CD z grą znajdziecie patcha do DV. Warto go zainstalować.

Polska instrukcja w najnowszym  
**Action Plusie!**



<b>Motorhead</b>	- 01/00
- ekstra samochodówka!	
<b>Shogo: MAD</b>	- 02/00
- znana gra FPP	
<b>Actua Soccer 3</b>	- 03/00
- piłka nożna (symulacja)	
<b>Plane Crazy</b>	- 04/00
- samolotowa ścigalka	
<b>Incoming</b>	- 05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)	
<b>G-Police</b>	- 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu	
<b>Fallout 2</b>	- 07/00
- sequel GIGAHitu RPG (też gigahit :))	
<b>Croc: Legends...</b>	- 08/00
- zabawna platformówka w 3D	
<b>Ultimate Race Pro</b>	- 09/00
- symulator jazdy samochodem	
<b>M.A.X. 2</b>	- 10/00
- rozbudowany RTS	
<b>MIG Alley</b>	- 11/00
- symulator lotu myśliwców	
<b>Big Race USA</b>	- 12/00
- pinball	
<b>Int. Rally Championship</b>	- 12/00
- samochodówka	
<b>Total Annihilation</b>	- 01/01
- znakomity RTS	
<b>Heroes of Might &amp; Magic</b>	- 02/01
- kultowa turowa strategia fantasy	
<b>Army Men</b>	- 03/01
- akcja + elementy strategii	
<b>Unreal</b>	- 04/01
- GIGAHit z gatunku FPP	
<b>Dark Vengeance</b>	- 05/01
- akcja w TPP, w klimatach Heretic 2	

\* Spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, niezajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99, Mobility w 12/00, Egoboo itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytków.

## Psyworld

(Crystal Interactive)

Wymagania: P266, 32 MB, akcelerator

Platformówka 3D. Dwa etapy, prosta obsługa, przyzwoita grafika, 14 MB na HDD. Nieco psychodeliczna muzyka, ale ogólnie w porządku. I wystarczy :).





## Summoner



(THQ)

Wymagania: P2-266, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB RAM, DirectX

Doskonała wizualnie gra RPG w 3D. Baaaardzo skomplikowana (przeczytanie dokumentacji gry wręcz obowiązkowe, jeśli zamierzacie grać). [F1] wywołuje miniściąkę z klawiszologii. Demo wstępnie rozpakowuje się do tempa i zajmuje 138 MB. Działa tylko w 640 x 480.

Uwagi: jeśli masz kartę Voodoo, to pamiętaj, że demo nie lubi D3D, użyj Glide!

Demo zawiera trzy levele do przejścia. W pierwszym Joseph i Flece muszą po prostu wyjść z lasu, potem zwiedzą starówkę w Lenele, a potem podziemia tychże miast. Naturalnie nie brakuje walk, o nie... Pamiętajcie o magii :).



## Evil Islands



(Nival Interactive)

Wymagania: PII 233, 64 MB, Win9x, DirectX, ew. akcelerator

O samej grze pisaliśmy w nr 4/2001, więc w skrócie: akcja + elementy RPG w 3D, w klimatach fantasy, nieco podobne do Darkstone. Robi wrażenie! Potrzebuje jakieś 150 MB na HDD. Warto poczytać dokumentację. Klawiszologię znajdziecie w menu gry.

Uwaga: będą problemy z obsługą 3dfx Voodoo Graphics 1; ATI 3D Xpert; S3 Trio 3D. Potrzeba ok. 300 MB na dysku C, żeby gra mogła się rozpakować do tempa i zainstalować we wskazanym katalogu.



## Space Tripper



(PomPom)

Wymagania: P450, 64 MB, Win98, akcelerator

Dynamiczna, kosmiczna strzelanina (widok z góry) z bocznym scrollem ekranu. Strzelaj, zbieraj znajdźki, strzelaj, strzelaj, strzelaj... Trzeba na to 9 MB na HDD.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie  
Z - obrót o 180 stopni  
C - fire!  
X - zmiana broni

Uwaga posiadacze kart z Open GL: gra może nie chodzić poprawnie, o ile w opcjach waszych kart macie włączone Vertical Sync.



## Star Wars: Episode I Battle For Naboo



(Lucasarts)

Wymagania: PII 233, 64 MB, Win9x, akcelerator z min. 8 MB RAM

No cóż, Lucasarts dotuże od paru lat, kolejne gierki osadzone w świecie Star Wars wyglądają jakby robiono je na tym samym engine (co pewnie jest prawdą). A sam engine z każdą gierką coraz wyraźniej daje do zrozumienia, że chciałby pójść na emeryturę... Nic to! Fanowie SW będą szczęśliwi tak czy inaczej i grę kupią (prawda?). Zatem zapraszam do walki na powierzchni planety Naboo - najpierw z droidami na takich "fruwadłach", a potem z czymś większym... (mnie najbardziej w tym demie podoba się muzyka, prawdę mówiąc)... Program zajmuje 68 MB na HDD i wstępnie rozpakowuje się do tempa.

Klawiszologia

- kamery  
S - hamulce  
W - gaz  
[Spacja] - ognia  
L [Alt] - ognia z drugiej broni  
E - tocz się  
Kursory - sterowanie pojazdem



## Vital Device

(Azora)

Wymagania: P166, 32 MB, Win 9x, DirectX

Hmmm... RTS-ik ale jego akcja dzieje się wewnątrz ludzkiego ciała! Choć, prawdę mówiąc, ma to niewielkie znaczenie dla samej gry... Tak czy siak, trzeba dokopać wrogowi. Dwie misje (+ opcja custom) i jakieś 60 MB na HDD. W sumie może być...

Uwaga: u mnie należało cierpliwie poczekać (od momentu wystartowania instalacji z naszego menu) ok. 10 sekund, aż coś zacznie się dziać, więc bez paniki, że: "demo nie chce się instalować". Chce, chce, tyle że trzeba poczekać.

## Rage Offroad



(Rage)

Wymagania: P266, 64 MB RAM, DirectX, wskazany akcelerator

Arcadowa ściganka samochodami w TPP. Mało realizmu, dużo zabawy (recaka w tym CDA). 2 trasy, 2 wozy (kilka skinów do wyboru), edycja liczby okrążeń, pogody, pory dnia itp. Gierka chodzi tylko w 640 x 480 w 16 lub 32-bitowej paletce (jeśli szwankują tekstury, ustaw 16-bitową paletę, u mnie pomogło). Demo potrzebuje na HDD ponad 106 MB!

UNREAL -  
masz problem?

Na CD z grą znajdziesz katalog EXTRAS, a w nim m.in. pełną angielską instrukcję w formacie .pdf oraz, co ważniejsze, DWA patche do gry - podkatalog Unreal Patches. Patche przydają się w momencie, gdy twój akcelerator nie chce współpracować z programem (ale tak czy siak warto je zainstalować). Jeśli zdecydujesz się na instalację, zacznij od tego z niższym numerem (224v), gdyż patch nr 225f zadziała prawidłowo dopiero po instalacji 224v. Aby zainstalować patche, wystarczy dwukrotnie kliknąć któryś z nich, a potem wybrać angielski jako język i kliknąć kolejne okna next lub install, które się pojawią. Patch odnajdzie miejsce, gdzie zainstalowana jest gra, i zaktualizuje, co trzeba. Po instalacji patcha(ów) należy również zrestartować, zanim rozpocznieś grę.

Jeśli nadal masz problemy z obsługą akceleratora (mimo zainstalowanego patcha), wybierz Advanced Options, potem Driver, na koniec GameRenderDevice. Pojawi się strzałka, kliknij ją, a otworzy się okno. W menu wybierz odpowiednią dla twego akceleratora opcję. Powinno pomóc! W każdym razie na Rivie TNT 32 MB (Open GL) chodziło jak złoto, w maksymalnej, możliwej rozdzielczości!

## 3D Scooter Racing Demo



(Pantera Entertainment)

Wymagania: P2-266, 64 MB, DirectX, wskazany akcelerator

Symulacja wyczynowej jazdy na... hulajnodze w 3D (no co - mówię jak jest...). Heh, Tony Hawk to zapewne nie jest... no, ale można troszkę poszaleć, nie powiem... Dobra rada: poczytajcie dokumentację dema! To zajmuje jakieś 40 MB na HDD.

Klawiszologia

[F2] - kamery  
Kursory - sterowanie  
[Ctrl] - kontrola prędkości  
[Spacja] - skok



## Dragon Scale

(Bindweed)

Wymagania: PC, 16 MB RAM

Heeee... BARDZO fajna gierka logiczna. Zasady są bardzo proste - komputer pokazuje ci kształt elementu (np. trójkąt). Musisz odnaleźć na planszy dwa identyczne trójkąty (ten sam kolor i kształt - zaden z nich NIE MOŻE być przesłonięty inną figurą) i wykopać je z planszy. I tak aż do oczyszczenia całego ekranu. Tja, wydaje się banalne? Może i tak, ale gra się świetnie. No i tylko 3 MB...

## Melker - the Elk Hunt

(Wihborg)

Wymagania: P133, 16 MB, DirectX, Win 9x

Zabawna gra arcade z sympatycznym tosiem w roli głównej. Demo oferuje 2 etapy i sporo humoru. Całość 6 MB. Sterowanie? Kursorki, [Ctrl] (skok), [Shift] (z byka go!).

## Solaris 104

(Apollo Entertainment Software)

Wymagania: P166, 32 MB RAM, DirectX, Window 9x

Tjaaa... bardzo klasyczna, kosmiczna strzelaninka 2D z poziomym scrollem ekranu. Bardzo dynamiczna, kolorowa i ładna (mimo iż chodzi najwyżej w 640 x 480). No, co tu kryć, takie gry zawsze się będą podobać... Potrzeba na nie 18 MB.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie  
[Shift] - ostona (panic!)  
[Ctrl] - ognia!



## Outlive



Wymagania: P166, 32 MB, Win9x, DirectX

Rozbudowany RTS z akcją osadzoną w przyszłości na obcej planecie. Gra całkiem skomplikowana, ale wciągająca. Demo, które zajmuje 81 MB, oferuje minikampanię złożoną z 3 misji (+ tutorial) oraz 2 mapy terenu pojedynków. Warto poczytać dokumentację dema.

Skrócona klawiszologia

[F1] - klawiszologia  
[F2] - save  
[F3] - oad  
[Ctrl+F2] - quick save  
[Ctrl+F3] - quick load  
[F4] - options menu  
[Alt+B] - założenia misji  
[Alt+R] - rozdzielczość ekranu  
[Alt+H] - jasność ekranu  
[Alt+V] - szybkość gry  
[Alt+J] - restart  
[Alt+A] - wyjście z misji  
[Alt+X] - pa, pa  
+/- - szybkość rozgrywki  
[Ctrl+T] - wybierz wszystkie walczące (aktualnie) pojazdy  
[Ctrl+R] - wybierz wszystkie walczące (aktualnie) ziemskie pojazdy  
[Ctrl+A] - wybierz wszystkie samoloty  
[Ctrl+D] - wybierz wszystkie administrative vehicles  
[Ctrl+L] - wybierz wszystkie pojazdy widoczne na ekranie  
[Ctrl] + zaznacz jednostkę - wybierz wszystkie pojazdy danego typu, jak zaznaczony na ekranie



## PROGRAMY

**Windows Media Player 7** - bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimediów.  
**DirectX 8.0** - najnowsza wersja bibliotek Microsoftu potrzebnych do uruchomienia większości gier i programów.

**Music Match 6** - multimedialny korbajn, który tworzy i odtwarza wiele formatów plików muzycznych, w tym MP3. Uwaga: długo się instaluje z CD (tzn. długo nie się nie dzieje - cierpliwości!).

**EasyCleaner 1.7f** - rozbudowana aplikacja do porządkowania systemu. Potrafi oczyścić rejestr, wyszukać zduplikowane pliki itp. Uwaga: używasz go na własną odpowiedzialność! (Jeśli program znajdzie jakieś "zbędne" pliki, nie kasuj ich od razu, ale "schowaj" na tydzień lub dwa do jakiegoś katalogu. Jeśli po tym czasie system pracuje poprawnie i nie zgłasza np. braku jakichś "dll", to wtedy można je wykasować.)

**RegCleaner** - "czyszciciel" systemu skupiający wysiłki na doprowadzeniu do porządku rejestru.

**WCPUID 3.0 beta** - nowa wersja doskonałej aplikacji do odczytywania szybkości działania procesora. Obowiązkowa pozycja dla overclockerów. System=freeware.

**Startup Manager 2.0** - jeden z najlepszych programów sprawujący dokładną kontrolę nad tym, co jest uruchamiane przy starcie Windows. Freeware.

## EXTRAS

**Bonus 1** - kursu Delphi, cz.3; dużo nowych ikon i kursorów; magi PL: No Name 13, No Name Metal Mag, Ptikuś: The Cure w wersji MID...; Na luzie w wersji CD (teksty, scr, programy); nieco alternatywnych dźwięków systemowych; saver Voyager, XaraCube; startup logos - Boba Fett, Matrix, Star Trek; sporo ładnych obrazków na tapety; themes - Merlin i What's tail; kilka pożytecznych programów użytkowych, m.in. test monitora.

**Bonus 2** - coś dla graczy; małe gierki: Drift, Giana Family 1.3, Windig; nowe levele do: AoE, Worms Armageddon, HoMM3, Starcraft; save game do: Cabella's Off Road, Cossacks, Croc, Heroes 3 wszystkie kampanie, Insane, Total Annihilation; tipsy po polsku; trainery do: Cossacks, Fate of Dragon, Settlers 4, Severance Blade of Darkness, SimCoaster, Star Wars Battle of Naboo.

**Tawerna RPG** - kącik fanów RPG.

**Action Mag** - kącik tych wszystkich czytelników CDA, którzy lubią czytać i pisać niekończące się tylko o grach.

**Strategic Area** - kącik fanów gier strategicznych i RTS.

**Pomocna Dłoń** - wszystkie anonse do Pomocnej Dłoni (dużo więcej niż na lamach CDA).

**Cennik Klubu CDA** - najnowszy cennik rzeczy, które można zamówić w naszym klubie pod numerem tel. 0801 600 200.

**FPP Zone** - kącik miłośników gier FPP.

**Scena** - czyli co można wycisnąć z komputera, gdy ma się talent i dużo dobrych chęci.

**Speed Zone** - kącik miłośników 4 kółek, ale tych komputerowych :)).

**Esensia** - doskonały polski mag poświęcony fantastyce naukowej. Zawodowy poziom! Polecamy lekturę...

**Adventure Zone** - kącik miłośników poświęcony grom przygodowym oraz TPP.

**FAQ** - najczęstsze pytania do redakcji CDA i nasze odpowiedzi na nie (i to na poważnie). Tamże Słowniczek Gracza, czyli proste wytłumaczenie wielu trudnych słów :).

**Sport Center** - dla fanów gier sportowych.

## INDEKS DEM

3D Scooter Racing  
Dragon Scale  
Evil Islands  
Excalibur  
Melker - the Elk Hunt  
Outlive  
Psyworld  
Rage Offroad  
Solaris 104  
Space Tripper  
Star Wars: Episode I Battle For Naboo  
Summoner  
Vital Device



# PIZZA KONKURS!

CDA oraz dystrybutor znanej Wam Pizza Connection 2 ogłaszają konkurs! Nagrodą będzie kilkanaście egzemplarzy polskiej wersji tej gry. Wystarczy odpowiedzieć na jedno prościutkie pytanie. Brzmi ono:



Z czego składa się pizza "Margeritha" (pomijając naturalnie ciasto)? Tzn. co trzeba położyć na cieście, by uzyskać klasyczną pizzę "Margerithę"?



Odpowiedzi na kartkach pocztowych, z dopiskiem PIZZA, nadsyłajcie na nasz adres do końca maja.

## Pizza2 connection



## ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

### Kingdom Under Fire

Wooooowww... Zyskaliście sobie wroga w osobie listonosza, który - wywołując na biurko Joli w sekretariacie kolejne zwaly odpowiedzi na ten konkurs - narzekal, ze dostanie przez nas/was przepukliny i skrzywienie kręgosłupa. Zaiste, nie pamiętamy już takiej masy kartek i e-maili z poprawnymi odpowiedziami! Fundator nagród, czyli firma CD-Projekt, postanowił więc odwdziżyć się nagrodami znacznie więcej niż zwykle osób - i w efekcie macie listę 25 szczęśliwców, którzy otrzymają od CD-Projektu pudełkowe wersje KUF.

Tomasz Gerber, Poznań; Michał Gil, Mysłków; Paweł Szulewski, Bochnia; Konrad Bojarczuk, Wysokie; Wacław Kopacz, Dębica; Mirosław Zwierz, Boleśławec; Wiktor Sędkowski, Opole; Grzegorz Rudnicki, Kaluszyń; Paweł Szczepański, Terespol; Grzegorz Mazurkiewicz, Brzeg; Michał Gromadzki, Dzielników; Małgorzata Lenter, Sosnowiec; Tomasz Kociemba, Kościan; Patryk Lewicki, Puck-Polczno; Piotr Eichler, Malbork; Krzysztof Sliwiński, Świdwie; Marek Brzeziński, Wronki; Adam Chrzanowski, Pruszków; Krzysztof Godlewski, Zabłudów; Robert Kielbasa, Olawa; Krzysztof Kozimor, Wyrzysk; Grzegorz Dubiel, Dębica; Olaf Arsymluk, Warszawa; Aleksy Kubik, Olawa; Paweł Bąszak, Rzeszów.

### JoWoD w Polsce

Tu nadeszło również około 300 poprawnych odpowiedzi, co nas cieszy, bo wbrew pozorom konkurs prosty nie był! Ale jak ktoś UWAGNIE czytuje CDA, z pewnością dał sobie radę. DŁE VOLKER to oczywiście ALIEN NATIONS.

Kurki z logo firmy otrzymują: **Tomasz Kiedroń z Mikołowa** i **Michał Godlewski ze Zbąszynia**.

Szalki z logo firmy: **Marcin Jasiński z Warszawy** i **Bartosz Pundyk z Nowej Soli**.

Czapki z logo firmy: **Dariusz Lewandowski z Gdyni**, **Karol Wójcik ze Świdnika** oraz **Piotr Kasperowicz z Ilawy**.



### Hasło reklamowe CDA

Odtworzacz MP otrzymuje: **Przemysław Sochacki z Kwidzyna**.

(Hasła naturalnie nie podamy teraz - ale wykorzystamy je przy najbliższej okazji.)

Wszystkie nagrody zostaną wysłane pocztą najszybciej jak to tylko możliwe.

Gratulujemy zwycięzcom, pozostałym życzymy więcej szczęścia w następnym konkursie!

### Konkurs z Colinem

WRC to oczywiście World Rally Car.

Nagrodę, czyli najnowszą gierkę z Colinem w tytule (+ autograf Holowczyca na pudełku), otrzymuje:

**Przemysław Krok z Białej**.

Tu też była masa odpowiedzi, ale cóż - nagrodę mieliśmy tylko jedną -!

## Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business

- Pełna, samodzielnie działająca gra!
- Zawiera zupełnie nową fabułę!
- Możliwość zaimportowania oddziału z części poprzedniej.
- Wkrótce w sprzedaży, w bardzo przystępnej cenie i całkowicie po Polsku!



Enrico Chivaldori, człowiek, który brał udział w wyzwoleniu Arulco, wybrał Ciebie abyś dokończył bardzo niebezpieczną misję. Jak się okazało, korporacja Ricci Mining and Exploration założyła bazę rakietową niedaleko granicy Tracony i planuje zaatakować Arulco. Zrujnowane i wyczerpane wojną domową Arulco, ponownie staje w obliczu zagłady. Korporacja RM&E, która przed wojną domową sprawowała nadzór nad kopalniami Arulco, zamierza odzyskać kontrolę nad kopalniami. Jeśli ich żądania nie zostaną spełnione, zniszczą całe państwo. Tylko Ty wraz ze swoimi ludźmi możesz ich powstrzymać.

- całkowicie nowa fabuła
- zintegrowany edytor map
- 6 zupełnie nowych poziomów trudności
- 10 nowych postaci
- 10 nowych modeli broni

- 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją
- możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry
- nowe możliwości taktycznej rozgrywki jak: zasięg broni, pole widzenia oraz wiele innych



(c) Innonics Publishing i Distributiongesellschaft mbH, Hannover. Wszystkie prawa zastrzeżone. Program, grafika i teksty chronione prawem autorskim. Jagged Alliance 2: Unfinished Business (c) 2000 Sirtech Canada Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Jagged Alliance to znak zastrzeżony 1258191 Ontario, Inc. Produkt przeznaczony wyłącznie do sprzedaży na terenie Europy. Wycawca JoWoD Productions Software AG. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa: ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa: ul. Perła 2, tel. (0-22) 654 23 85; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa: ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 65 00.





## X-MEN

"X-Men" to pełna rozmachu opowieść science fiction opierająca się na kultowym komiksie pod tym samym tytułem.

Wśród ludzi pojawiają się mutanci. W ich genach znajduje się tajemniczy czynnik X dający mutantom nadludzkie zdolności. Mogą latać, mają zdolność telekinety, telepatii i wiele innych niesamowitych umiejętności. Część mutantów odnaleziona przez Profesora X uczy się wykorzystywać swoje nadprzyrodzone zdolności, używać ich w celu przeciwstawienia się wrogiej agencji rządowej z senatorem Robertem Kellym na czele. Celem agencji jest całkowite usunięcie mutantów ze społeczeństwa. Przeciwnikiem X-Men jest także grupa innych mutantów zebranych pod wodzą Magneto, który pragnie całkowitego wyeliminowania rodzaju ludzkiego i uczynienia wszystkich mutantami. Dwoje zmienionych genetycznie bohaterów - Wolverine - agresywny Kanadyjczyk ze zdolnościami do regeneracji i szkieletem wzmocnionym najtwardszą na świecie substancją o nazwie adamantium oraz dziewczyna o imieniu Rogue, która przez cały czas musi nosić rękawiczki i unikać fizycznych kontaktów z ludźmi (posiada zdolność wysysania sił życiowych i wspomnień), próbuje odnaleźć swoje miejsce w świecie. Wła-



śnie te poszukiwania stawiają ich w końcu na drodze zwaśnionych stron: Profesora X i Magneto. "X-men" może się podobać lub nie, ale nie sposób przejść obok niego obojętnie. Widowiskowość, subtelnie wpleciona w fabułę tajemnica, mroczne cienie wspomnień Magneto i Wolverine sprawiają, że obraz ogląda się z przejęciem i odrobiną strachu. Sami się zresztą przekonajcie!

Czarny lwia

## TRAFFIC GIANT GOLD

ZARZĄDZANIE FIRMĄ KOMUNIKACYJNĄ



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W PRZYSTĘPNEJ CENIE!



Czy stałeś godzinami w korkach ulicznych? Czy narzekałeś na ceny biletów? Czy czekałeś na przystanku na tramwaj w nieskończoność? Chyba wszyscy to znamy. Jednak teraz możesz przejąć sprawy w swoje ręce! W Traffic Giant Gold stajesz się właścicielem firmy komunikacyjnej. Celem gry jest rozwój Twojej firmy i zdobycie przewagi nad konkurencyjnymi przedsiębiorstwami. Przygotuj się na bezwzględny rywalizację.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy najstojniejszych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielczości, nawet do 1280 x 1024 wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolei miejskiej kończąc • zmniejszenie populacji, dzięki której miasto tętni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.



## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

## OFERTA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)



199 PL

W Numerowanej Edycji Kolekcjonerskiej Baldur's Gate II znajdziesz: grę Baldur's Gate II, grę Baldur's Gate, dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy, koszulkę Baldur's Gate, karty, mousepad



79 PL



99 PL



99 PL

gra Icewind Dale + dodatek Icewind Dale: Heart of Winter



79 PL



99 PL



119 PL

## INFORMACJE DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!

### CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płatność przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą).
- Miałeś pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: [WWW.WIRTUALNY.COM](http://WWW.WIRTUALNY.COM)

## CO NOWEGO

KSIAŻKI	GRY KOMPUTEROWE	FILMY DVD	GRY KARCJANE I RPG	AKCESORIA I GADŻETY
<p>19</p> <p>KSIAŻKA BALDUR'S GATE II</p> <p>Bhaal umarł! Jednak jego wyznawcy chcą sprawować go z powrotem. Krew boga mordu płynie w jego dzieciach, a zła krew przyciąga złych ludzi.</p>	<p>19</p> <p>NAJNOWSZY DODATEK DO GRY MAGIC THE GATHERING PLANSHIFT</p> <p>W sprzedaży tylko zestaw zawierający 15 kart.</p>	<p>49</p> <p>ZESTAW PODSTAWOWY DO GRY POKÉMON</p> <p>Zestaw zawiera dwie talie: talia po 30 kart. W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.</p>	<p>35</p> <p>MAGIC THE GATHERING 7 EDYCJA</p> <p>2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.</p>	



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

**wirtualny**  
świat  
[wirtualny.com](http://wirtualny.com)

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: [wirtualny@wirtualny.com](mailto:wirtualny@wirtualny.com)

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>  
W SOBOTY W GODZINACH 10<sup>00</sup> - 14<sup>00</sup>

## PRZED PREMIERĄ CO NOWEGO GRY KOMPUTEROWE GRY KARCJANE I RPG KSIĄŻKI FILMY DVD AKCESORIA I GADŻETY

**ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ** W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

<h3>FALLOUT TACTICS</h3> <p>99 PL</p> <p>Akcja Fallout Tactics: Brotherhood of Steel rozgrywa się między wydarzeniami przedstawionymi w dwóch poprzednich grach. Dowodzisz bandą zimnokrwistych twardzieli zdolnych do przeżycia w najtrudniejszych warunkach. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz dodatkowo Legende - zbiór opowiadań ze światów Magic the Gathering, Shadowrun, Wampir i Forgotten Realms.</p> <p>PREMIERA: 16 MAJA 2001</p> <p>Zamawiając przed premierą grę Fallout Tactics otrzymasz GRATIS grę INVICTUS PL</p>	<h3>DIABLO II LORD OF DESTRUCTION - EXPANSION SET</h3> <p>79 PL</p> <p>Kontynuacja hitu Diablo II. Na dodatek składa się akt V, gdzie w pościgu za Baalem przemierzysz dzikie pustkowia barbarzyńskich krain. W grze ponadto znajdziesz: dwie nowe postacie: Druida i Zabójczynię, 6 nowych questów, nowe przedmioty, nowe potwory.</p> <p>PREMIERA: MAJ/CZERWIEC 2001</p> <p>Zamawiając przed premierą grę Diablo 2 - Pan Zniszczenia otrzymasz GRATIS grę PIZZA SYNDICATE</p>
<h3>BALDUR'S GATE II - TRON BHAALA</h3> <p>79 PL</p> <p>Baldur's Gate Tron Bhaal, opowiada nową historię związaną z legendą „dziecka Bhaala”. Zawierać będzie zupełnie nowe lokacje: między innymi Twierdzę Strażników, Miasto Saradush czy tajemniczą Otchłań, czary, poprawione procedury zachowań mieszkańców i spotykanych przez nas postaci, a także nową klasę wojownika - Dzikiego Czarownika.</p> <p>PREMIERA: SIERPIEŃ 2001</p> <p>Zamawiając do końca marca dodatek Tron Bhaal otrzymasz GRATIS grę WENIKUT: CZASU PL</p>	

### UWAGA! REWELACYJNE DODATKI DO GRY FALLOUT TACTICS!

W pudełku z grą FALLOUT TACTICS znajdziesz ponadto:

- Pełną wersję gry FALLOUT 1
- pełną wersję gry FALLOUT 2
- dysk dodatkowy zawierający dodatkową misję do gry Fallout Tactics oraz podręcznik mistrza gry w „papierowego” Fallout'a

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

**wirtualny**  
com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych

cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:  
<http://www.gry.wp.pl/>



# KOLEJNE PROPOZYCJE

Katarzyna Muszyńska, 24 lata, i Marcin Wziątek, 20 lat - jako Larry Laffer i Captain Thygh



Dorota Czarny, 17 lat - Lara Croft



Iwona Bator, 11 lat - Lara Croft



Marysia Gierszak-Nowak, 5 lat - Alicja (American McGee's Alice)



Jacek Fiszer - Jin z Tekken 3

## REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- \* Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
- \* Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- \* Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej, więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- \* Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).
- \* Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na sobowtóra (kwartału? półroczny?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.
- \* W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których POSTAĆ SOBOWTÓRA wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!
- \* W konkursie można startować dowolną liczbę razy - ale za każdym razem należy wcielić się w INNĄ postać.

Uwaga: właśnie trwają prace nad polskim filmem z Larą Croft (ale to w 100% zabawa fanów Lary, a nie poważna wysokobudżetowa produkcja). W związku z tym te kandydatki na Larę, które chciałyby, by filmowcy się z nimi skontaktowali, niech dopiszą w liście, że chcą, by ich adres został przekazany autorom filmu (także te z poprzednich odsłon konkursu). Może wykreujemy polską Angelinę Jolie?



PIERZNIĘCZĄC: stań się  
BESTIĄ ŁĄCZĄCĄ SIŁĘ NIEDŹWIEDZIA  
I ROZUM CZŁOWIEKA.



BIŁYMI ŁAPAMI: niszczy wrogów  
PRZYWOŁUJĄC NAJGROŹNIEJSZE  
ZWIERZĘTA NATURY.



WIEKOWY: PRZEMIEŃ SIĘ  
W NAJWIEKSZĄ ISTOTĘ PÓŁNOCNYCH  
KRAJÓW.

DRUID: POTĘŻNY SZAMAN ŻYJĄCY NA ŁONIE  
PRZYRODY. WŁADA WSZYSTKIMI ZWIERZĘTAMI  
I POSIADA MOC PRZEMIANOWANIA SIĘ W NAJBARDZIEJ  
NIEBEZPIECZNE ISTOTY. JEST WOSOBIEŃMIEM  
NIEOKIEŁZPANYCH SIĘ NATURY.

ROZSZERZENIE GRY

# DIABLO

LORD OF DESTRUCTION

SPRZEDAŻ WYSŁUKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT  
www.cdprojekt.com

BLIZZARD  
ENTERTAINMENT  
www.blizzard.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65, Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 60

(c) 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.



## Coś Nowego

### • TopWare RIP?

Od pewnego czasu świat obiegają pogłoski dotyczące niezwykle trudnej sytuacji finansowej, w jakiej podobno znalazł się niemiecki TopWare. Nie dziwi więc fakt ogłoszenia przezeń bankructwa. Żal jedynie, że ludzie stojący za rewolucyjną cenową w latach, gdy gry kosztowały minimum 150 zł, twórcy m.in. Earth 2140 (sprzedawaliśmy ją wam niedawno), Earth 2150 i niezwykle ciepłego The Mood Project zmu-

# Medal Of Honour: Allied Assault

Shooterem osadzonym w realiach II wojny światowej. Jak o dziwo misser-  
belnego Wolstena i naszego Martyra  
nacjonalistę, który na jego rodzimym  
FPP. Długo szukał oskarżenia na prośbę  
Robert to Carlo Wolstena, a tymczasem  
sem parstę shooter, który ma szar-  
se zyskać odas i arany na koniec  
sąpsu! Wolstena, która n Medal Of  
Honour: Allied Assault.

### Uliver

Ten tytuł nie powinien być  
wam obcy. Jakiś czas temu  
na konsoli PlayStation rzę-  
dził shooter pod tytułem  
Medal Of Honour. Z tego co pamię-  
tam, gra ta wywołała spore zamieszanie,  
a wyniki sprzedaży spowodowały,  
że postanowiono wydać na blasz-  
ka Medal Of Honour: Allied Assault,  
Bohaterem jest porucznik Mike Po-

innymi ma za zadanie infiltrację kwa-  
tery głównej hitlerowców, zniszczenie  
fortyfikacji wroga czy uwalnianie z  
rąk Niemców ważnych jeńców alian-  
skich. Nie spodziewajcie się zatem  
typowej sieczki polegającej na parciu  
w przód i zabijaniu wszystkiego, co  
się rusza. Jak się łatwo po tytule do-  
myslić, nagrodą za ukończenie całej  
misji są medale, które zawisną na  
piersi naszego dzielnego Mike'a Po-  
wella. Po kilku misjach Powell będzie  
pewnie wyglądem przypominał ra-  
dzieckiego generała odbierającego  
defiladę przed Kremlm. Poza try-  
bem dla pojedynczego gracza, Medal  
Of Honour: Allied Assault oferuje trzy  
tryby gry wieloosobowej: co-op, de-  
athmatch oraz teamplay.

Realizm rozgrywki podobno ma do-  
słownie zabijać. Aczkolwiek MoH:  
Allied Assault mimo wszystko ma  
dostarczać zabawę, a więc nie mar-  
twie się, że grać będziemy metodą  
"save-load". Realizm widać zwłaszcza  
w systemie trafień. Trafiony w głowę  
hitlerowiec ginie na miejscu, a rano

Oczywiście shooter, aby stać się prze-  
bojem, potrzebuje w dzisiejszych cza-  
sach czegoś więcej niż tylko interesu-  
jąca fabuła i szybka akcja. Dopie-  
niem klasycznego FPP jest wysmien-  
ta oprawa graficzna, a taką w MoH:  
Allied Assault mamy zapewnioną.  
Szefowie Electronic Arts nie pożało-  
wali grosza i zakupili engine Quake'a  
III, a efekty tego posunięcia widać na  
screenach obok. To nie są, wbrew  
pozorom, obrazki z cut-scenek, ale  
screeny z samej gry! Widać po nich,  
że w grze występują zmienne warun-  
ki pogodowe oraz dobowe. Przyjdzie  
ci walczyć o poranku we mgle, w  
ciemnościach nocy i przy zachodzą-  
cym słońcu, a także w deszczu i śnie-  
gu. Nie jest to bez znaczenia, bo na  
przykład spojrzenie w kierunku słoń-  
ca oślepi na krótko Powella. Wspania-  
ne wrażenie sprawiają zarówno  
wnętrza budynków, gdzie zwłaszcza  
daje po oczach przepych w owerkach  
przerobionych na kwatery sztabowe  
niemieckiej armii, jak i to, co widzi-  
my na zewnątrz, czyli drzewa, mosty  
czy niemieckie pojazdy. Nawet posta-

cie wyglądają tak realistycznie, że  
sam nie wierzę własnym oczom.

Aby jednak owe cuda zobaczyć na  
własne oczy, przyjdzie nam, jeszcze  
trochę poczekać. Jak długo? Tego nie  
potrafię powiedzieć i przypuszczam,  
że sami programiści również. Pozosta-  
je nam tylko cierpliwie czekać i szy-  
kować sprzęt na takie cudowno. □

Medal Of Honour: Allied Assault  
Electronic Arts

# Cztery nowe gry z serii

## Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH



W sprzedaży od 25 kwietnia

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także w cenie 19,90 zł inne doskonałe gry komputerowe.  
Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



ale i cała masa upominków, w tym T-shirt z logo  
BGII, plakat, karty kolekcjonerskie (cokolwiek  
to znaczy) i karty pocztowe. Co ciekawe, Bal-  
dur's Gate Edycja Kolekcjonerska ukaza się w  
bardzo ograniczonym nakładzie - 2000 egz., a  
każdy z nich będzie mieć indywidualny numer na  
pudełku. Cena pakietu: niemal równo 2 paczki

### • Icewind Dale: HoW PL

Jeśli już o polskich wydaniach gier Black Isle  
mówimy... Heart of Winter (zlokalizowana) uka-  
zała się dopiero pod koniec kwietnia. Dobra  
wiadomość to cena: bez 10 groszy cztery dy-  
chy...







## Coś Nowego

## Sędzia Drread!

Ja jestem prawem, Sędzio - będę prawem. Jak się powiem okrzyk, wreszcie stało się to, o czym marzyły całe rzesze miłośników Sędziny. Ota Rebellon, od zeszłego roku właściciel wydawcy komiksów 2000AD (Adekwatna nazwa, nie powiem), ogłosił, że prace nad pierwszą z gier, w której gracz wcieli się w Dreda starającego się wykończyć złe plany się w Mega City One, już się rozpoczęły. Niestety nie wiadomo niczego pewnego o dacie premiery.

## Dune 2

A oto "The evil Harkonnen", czyli Harkonnen Flame Thrower Infantry, kolejna jednostka do nowej Dune 2. Enjoy.



## La Femme Nikita

Bohaterowie popularnych seriali telewizyjnych to idealny materiał również na herośowskie gry komputerowe. Tym razem padła na serial La Femme Nikita i jego błędność heroína. Podobnie jak w TV, tematem gry będą zeznania (tu: B) o nadzwyczajnym znaczeniu dla świata. Warto dodać, że w trakcie gry gracz nie będzie ograniczony jedynie do postaci Nikity i jeśli tylko zechce, będzie mógł wcielić się w jej nauczyciela i przyjaciela - Michaela. La Femme Nikita tworzona jest przez Infogrames, a jej premiera przewidywana jest na koniec roku 2001.

## Najszybciej sprzedająca się gra...

...wszech czasów to Diablo II, której w czasie pierwszych 18 dni sprzedano ponad 1 mln kopii! Ciekawe, ile z tego w Polsce?

## Soldier of Fortune 2?

W jednym z planów finansowych Activision, w rubryce inwestycji pojawia się data premiery (wiosna 2002) drugiej gry opartej o licencję popularnego magazynu militarnego Soldier of Fortune. Naturalnym skojarzeniem jest Soldier of Fortune 2, co niewątpliwie wciśnięcie tego atryktywego FPP. Jak dotąd jednak ani Activision, ani Raven Software (twórcy oryginalnego SOf) nie potwierdziły tej informacji.

## Rainbow Six: Take Down

Ceniona przez graczy seria Rainbow Six doczeka się kolejnej odsłony. Już w czwartym numerze będzie rozegrać się o 26 niszczących operacyjnych rozmieszczeniach - co ciekawe - wyłącznie w Korei. Czyżby każda kolejna RG miała obejmować jeden kraj?

## Simon 30...

...czyli część trzecia popularnej adventure z młodym czarodziejem w roli głównej, wydana zostanie w Europie przez Infogrames.

## NW już wkrótce?

Tak właśnie można wnioskować z wypowiedzi rzecznika BioWare, który stwierdził, że niecierpiwie oczekiwany onlineowy role-play wszedł w fazę "składania do kupy wszystkich elementów". O radości, iskra bogów!...

## Zulu War



Wydawać by się mogło, że mieliśmy już w grach strategicznych do czynienia z wszelkiej maści konfliktami. Tymczasem w listopadzie ma się ukazać gra strategiczna Zulu War, której tło stanowi wojna pomiędzy brytyjskim kolonizatorami a broniącymi swego kraju Zulusami.

## Ulver

Gra oparta jest na historycznych wydarzeniach, rzecz dzieje się w Natalu, czyli (mniej więcej) na terenach dzisiejszej Republiki Południowej Afryki. Przez większą część XIX wieku toczyły się tam zażarte boje pomiędzy tubylcami a brytyjskimi kolonizatorami. Dopiero w 1897 roku Brytyjczycy pokonali Zulusów i wcielili ich tereny do swej kolonii. W grze Zulu War będziecie mogli się opowiedzieć albo po jednej, albo po drugiej stronie, a zatem jeśli przyjdzie wam ochota walczyć z białym najeźdźcą, to sięgniecie po włócznie, a gdy najdzie was ochota na podbicie nowych terytoriów na cześć i chwałę Imperium Brytyjskiego, to chwycicie karabin. Tak przy okazji, pamiętajcie, jak właśnie z tej części historii nabijali się komicy Monty Pythona w "Sensie życia"?

Główną zaletą Zulu War jest rewelacyjny engine gry, wyciskający z naszych procesorów i kart graficznych wszystkie możliwości. Podobno przed naszymi oczami rozegrają się bitwy, w których będzie brało udział 30 tysięcy żołnierzy! Ale to oczywiście nie wszystko, gdyż engine oferuje między innymi zmienne warunki pogodowe (śniegu w Afryce nie wymagacie, ale

deszcz od czasu do czasu spadnie i zamieni piaszczysty grunt w błoto) oraz dobowe, czyli w Zulu War jest dzień i noc. Ma to takie znaczenie na przebieg rozgrywki, że oczywiście w nocy widoczność jest ograniczona. Jest ciemno jak w... khem... chyba się rozpędziłem. Screeny faktycznie robią wrażenia, a przecież do premiery pozostały jeszcze długie miesiące. Może trochę postaci brytyjskich żołnierzy oraz zuluskich wojowników są zbyt mało szczegółowe, ale za to nie widać na nich choćby pikselka. A teren, na którym rozgrywane są bitwy? Spójrzcie sami na obrazki, czyż nie są bardzo realistyczne? Co mnie zdumiało, to to, że szata graficzna nie ma żadnego wpływu na sprzęt. Autorzy zapewniają, że gra pójdzie na P 133 z 32 MB RAM! Aż się wierzyć nie chce.

Obok opcji gry w kampanii gracz może się zdecydować na wybranie gotowego scenariusza lub stworzyć własny w edytorze, a także zagrać przez Internet lub LAN. Przy wyborze scenariusza istnieje możliwość dowolnego ustawienia parametrów gry. Wreszcie ostatnim asem w rękawie przygotowanym przez panów z Twilyst jest barożo dobry, niesprawiający żadnych problemów interfejs. Czy wszystkie obiecańki programistów spełnią się i Zulu War stanie się przebojem? Przekonamy się o tym w listopadzie, ale sami twórcy są o tym fakcie szczerze przekonani. Do tego stopnia, iż na połowę roku 2002 zapowiadają dodatek do Zulu War. Grunt to wierzyć we własne umiejętności.

Zulu War

Twilyst

## U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, przesyłamy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez Internet a będziesz już drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

## WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

## SUPERPROMOCJA TYLKO W MAJU

Zamawiając programy za minimum:

- 69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- 119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)
- 139 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

- 159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK



## W naszej ofercie ponadto:

Armagedons Blade - pl	55	Moto Racer 2	45	Shogun - pl	119
Blade Runner	45	Music Maker Gen.6 - pl	99	SimCity 2000 - pl	45
Call to Power 2	169	Na Kłopoty Pantera - pl	75	Soldier of Fortune	119
Champ. Manager 2000/2001	139	Nascar 4	99	Submarine Titans - pl	59
Close Combat 5	99	Need for Speed 4	45	Swat 3 Elite Edition	99
Croc	45	Need for Speed 5 Porsche	119	Theme Park World	45
Cywilizacja 2: Próba Czesu - pl	79	NHL 2001	119	Tony Hawk Pro Skater 2	169
Dungeon Keeper 2 pl	45	Nox	45	USA	45
Fifa 2001	139	Panzer General 3 S.E.	99		
Homeworld Cataclysm	99	Planetscape Torment - pl	99		
Icewind Dale - pl	99	Pro Rally 2001	57		
Koszykówka Manager 2001	99	Red Alert	45		
Longest Journey - pl	99	Rollercoaster Tycoon Gold - pl	99		
Majesty - pl	79	Rycerze Króla Artura - pl	79		
MDK 2 + MDK 1 - pl	79	Sacrifice pl	79		
Might & Magic 8 - pl	79	Settlers 3 Gold - pl	79		



## PC SPEED DRIVE

299 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wstrząsową! PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!

SUPER CENA!!!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.



## Coś Nowego

### • Small Brother?

W ramach ciekawostek brązowych: brytyjskie Mucky Feet Productions uruchomiło niezwykle ciekawą dla graczy ogólną na stronie internetowej stworzonej przez nich Startopia. "Startopia Gam", gość pod tą właśnie nazwą skrywa się owa ogólna, to zwiastujący screen z gry. Nie byłoby w nim nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że co minutę pojawia się nowy - screen ściągający z gry zostaje automatycznie przekonwertowany do JPG w rozdzielczości 320 na 240 i umieszczony na stronie. Ech, marzy się by rozważanie to przypieczętowało nie tylko graczom, ale i innym twórcom.

### • Startopia

Jedną z nich jest już o niej mowa, Startopia ma być real-time strategią rozgrywaną się na ugronach stacji kosmicznej, tym, co wyróżnia ją z tłumu podobnych projektów, jest fakt, że tworzą ją Mucky Feet to ludzie pracujący uprzednio w Bullfrog (że wspomnieć tylko Populous i Magic Carpet), a więc znający sekret magii gier.



*Jak świat światem ludzie największą frajdę znajdowali w zadawaniu bliźnim rąn klutych, szarpanych czy też innych uszkodzeń ciała, lub psychiki. Tacy po prostu jesteśmy i nikt tego nie zmieni. Nie ma więc w tym nic dziwnego, że twórcy gier całymi garściami czerpią z tego faktu, tworząc całe stopy FPP-ków, strategii etc. Pozwalały one na przyzwanie się któremuś z wycinków historii wojen, nie było jednak tytułu, który zbierałby to w jedną, dużą całość.*

### Kuba 'Kominck' Kominarczuk

Nie było aż do teraz. Bo oto Stainless Steel Studios tworzy Empire Earth, RTS-a o "epickich rozmiarach". Z tym stwierdzeniem zgadzam się w pełni, bowiem rozgrywkę rozpoczynamy na epoce prehistorycznej (500 000 lat p.n.e.), a kończymy w epoce Nano (od 2200 roku n.e.). Pomiędzy nimi zawitamy do 10 innych epok (summa summarum dostępnych jest 12) - epoki kamienia łupanego, miedzi, brązu, średniowiecza czy też epoki atomowej, informacyjnej. Jak widać, jest to ogromny szmat czasu,

przez który nieodłącznie towarzyszyć nam będą bitwy, spiski, afery, słowem wszystko, co w "codziennym życiu narodu" jest najbardziej interesujące. Pod tym względem Empire Earth ma być podobne do Civilization (ja to tak odbieram). Na początek wybieramy predefiniowaną cywilizację (będzie ich 12, w tym Grecy, Anglicy, Niemcy, Francuzi - niestety bez Polski) bądź, korzystając z ponad 100 różnych atrybutów, tworzymy swoją własną.

Obojętnie jaką cywilizację wybieremy (lub stworzymy), mamy do przejścia szereg kampanii. Autorzy obiecują 3 duże zawierające łącznie 30 misji. Do tego dochodzą scenariusze treningowe w liczbie 20 (hmm... czyżby gra była aż tak trudna, żeby potrzebne było tyle learn-scenarios?). Podczas gry będziemy mieli dostęp do ponad 200 jednostek podzielonych

na siły lądowe, morskie i lotnicze. Tak jak w Civilization czy AoE, nie będą one dostępne w tej samej chwili, lecz pojawiać się będą stopniowo, zgodnie z historią, zastępując starsze odpowiedniki. Dzięki temu nie będzie problemu z orientowaniem się wśród nich. EE nie byłoby RTS-em pełną gębą, gdyby nie możliwość upgrade'owania jednostek. Do dyspozycji otrzymamy łącznie 2500 upgrade'ów, czyli średnio 12 na jednostkę. Miłe.

Skoło mówimy o jednostkach, to twórcy zapowiadają szereg interesujących nowinek. Weźmy na przykład taki okręt. Teraz podzielono go na kilka stref, a zniszczenie każdej z nich powoduje odmienne szkody, np. uszkodzenie żagli jedynie uniemożliwi poruszanie się, natomiast ten sam atak skierowany na kadłub spowoduje wi-



kapłani będą bardzo drodzy (tak w produkcji, jak i utrzymaniu). Nie będziemy przed tym bezbronni. Świątynie będą chronić pobliski teren przed tego typu niespodziankami, których siła będzie zresztą maleć wraz z rozwojem cywilizacji (no bo kto używa czarów wudu przeciwko czołgom?).

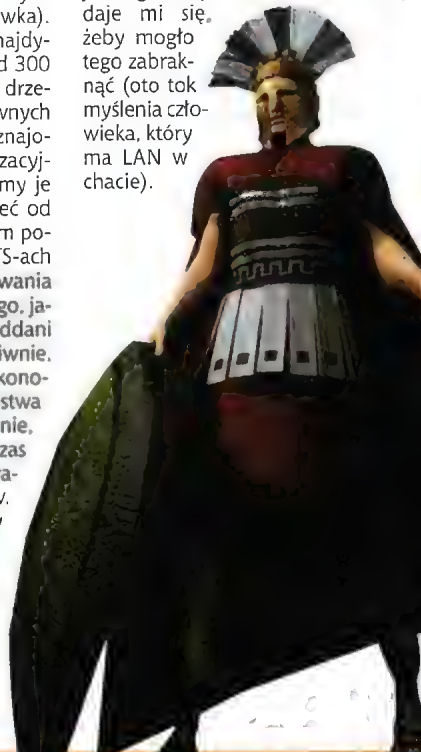
W grze wystąpią jednostki specjalne - herosi! W każdej epoce spotkamy 4 takich gości, dwóch ekonomicznych i dwóch militarnych. Obecność któregoś z nich da naszej cywilizacji określone korzyści, np. Elżbieta I zwiększy szybkość produkcji, a Juliusz Cezar morale wojsk. Hmm, morale... może więc jednostki nie będą nam ślepo posłuszne? Jak na razie potwierdzono, że spotkamy Elvisa Presleya (sic! Król powraca!), gen. Pattona, gen. Rommela, papieża, Napoleona, Ottona von Bismarcka, Aleksandra Wielkiego, Hannibala, Ryszarda Łwie Serce, wspomnianych (Julek i Elżbieta) oraz kilku innych. Nie podano natomiast, w jaki sposób będzie można ich otrzymać.

Cieszy mnie to, że w grze nie będzie limitu jednostek! Będzie mógł go wyznaczyć sam gracz lub też twórca scenariusza (do gry dołączony będzie

Co do części ekonomicznej Empire Earth, to jest ona dość podobna do Civilization (w tych aspektach, w których jest to możliwe, bo Civ to turówka). Podczas gry będziemy mogli wynajdywać kolejne technologie spośród 300 dostępnych ułożonych w formę drzewa (tj. w celu wynalezienia pewnych wynalazków potrzebna będzie znajomość innych zdobyczy cywilizacyjnych). Szybkość, z jaką będziemy się przyswajać, będzie ściśle zależała od naszego "literacy rate". Kolejnym podobieństwem, a novum w RTS-ach będzie możliwość opodatkowania poddanych! I w zależności od tego, jakie podatki nałożymy, nasi poddani będą szczęśliwi lub wręcz przeciwnie, będą "dymić", a możliwości ekonomiczne i militarne naszego państwa spadną! Interesujące, ciekawi mnie, jak to wyjdzie w praktyce. Podczas gry w kampaniach nasza cywilizacja będzie mogła zdobywać tzw. CivPoints, które wykorzystamy na jej rozwój! Pamiętajcie, w jaki sposób tworzyło się własną nację na początku gry? Na tej samej zasadzie działają CivPoints, umożliwiają wykupienie dodatkowych atrybutów. Niepokoi mnie tylko jedna sprawa. Twórcy zapowiadają, że surow-

mgły, efekt wody, odbicia etc. Podobnie jak w Dark Colony, tak i tu wystąpią pory dnia i nocy. Wiadomo, że będą one miały wpływ na rozgrywkę. Jednostki lepiej "widzą" w dzień, a gorzej w nocy. Jednak z kolei w nocy łatwiej będzie przeprowadzić skryty atak. A jeśli nadal wam mało, to dodam, że w grze występują również pory roku! I trzeba będzie wziąć to pod uwagę, chyba że chcemy sprawdzić, dlaczego Napoleon i Hitler przegrali kampanie w Rosji. Dziadek Mróz gorąco zaprasza!

Co do trybu multiplayer, to nie ujawniono zbyt wielu informacji. Na razie podano, że dostępne będą trzy możliwości: klasyczny deathmatch, team-play i cooperative z limitem na maksymalnie 8 graczy. Pograć będzie można przez Internek bezpośrednio lub za pomocą serwera WON.net. Głucho jest o graniu przez LAN, choć nie wydaje mi się, żeby mogło tego zabraknąć (oto tok myślenia człowieka, który ma LAN w chacie).



## Coś Nowego

### • Oni w komórkach

Nie, nie mówimy tu o dzielnym spisku z Onymi i porzuceniu telefonami na baczność w roli głównej, a grze Oni - ścisłe, prequela do niej, która ma pojawić się wyłącznie na niewielkich wyświetlaczach przenośnych. Po dalszej informacji, m.in. to, że gra zawierać będzie scenki anime, odsyłamy pod adres wap.on-game.com

### • Warzone...

...czyli doskonałe real-time wargame, o której mówiono ostatnimi czasy, że jest "PS2 Exclusive", pojawi się również i na PC!

### • Buraki znów w akcji

Pamiętacie jeszcze Redneck Rampage! Stojących między do walki z kosmitami? Otóż nie dane im będzie umrzeć śmiercią naturalną. Jak informuje Interplay, a ściślej podległa mi 14 Degreas East, zobaczymy ich po raz kolejny (data premiery - nieznana). Tym razem jednak w zupełnie nowej dla nich roli, jako kierowców pojazdów zdolnych do przemierzania bezkresnych pól z kawałtami Off Road Redneck Racing, bo tak zwać się ma nowa gra, będzie, jak łatwo się domyślić, zbrodniową samochodową z 16 pojazdami (3 wersje każdego z nich), 24 "torami", zmiennymi warunkami pogodowymi, opcjami gry multiplayer i nade wszystko tonami przebiegłego humoru w rolach głównych!

### • Fatherdale

Rosnące po raz kolejny udowadniając, że sterotyp: "Roskie, znaczy się do niczego" jest najupalniej błędny. Fatherdale: The Guardians of Asgard, bo pod taką nazwą Snowball Interactive (interaktywna śnieżka?) zamierza wydać swe najnowsze, stanowiące mix role-playa i adventure, dzieło, jest tego najlepszym przykładem. Dowody? Próżno szukać faktów istnienia 150 postaci przewijających się przez ponad 60 lokacji starających się odzwzorować świat Europy roku 1072, a wszystko po to, by wielką pomocą bogami a

### • Matrix cię ma...

A ściślej - jakaże Interplay zawarł ostateczną umowę z Warner Bros dotyczącą adaptacji tego kultowego dla wielu filmu - będzie miał. Najprawdopodobniej niejednokrotnie, gdyż przewidzianych jest kilka tytułów połączonych jedną matrycą. Pierwszą z nich ma być TPP stworzone przez Shiny Entertainment i wykorzystujące technologie widziane już w Messiah i Sacred. Jedyną złą nowiną jest to, że w chwili obecnej Shiny dopiero dobiera sobie ludzi, więc za pewnie nieprzekożone nam będzie sławo ozoła agentowi Smithowi.

### • Bloodline

...i kolejne dwa screeny z tego smakowicie zapowiadającego się horroru 3D, made by czeski Zima Software.



dowskowe zatonięcie okrętu. Kolejna ciekawostka - samoloty mają limitowane paliwo! Wreszcie ktoś pomyślał... Może wreszcie lotnictwo wróci do swej "normalnej" roli wspierania armii lądowej. Podobnie jak w AoE w grze wystąpią kapłani pełniący analogiczne funkcje: mogą oni nawracać poddanych przeciwnika, leczyc naszych oraz powodować nieszczęścia! Autorzy przewidzieli tak zwane "calamities", wśród których znajdziemy między innymi pożar, powódź, plagę, wybuch wulkanu, szorm. Na początku gry rzuć jednego z nich może wykończyć przeciwnika, dlatego też

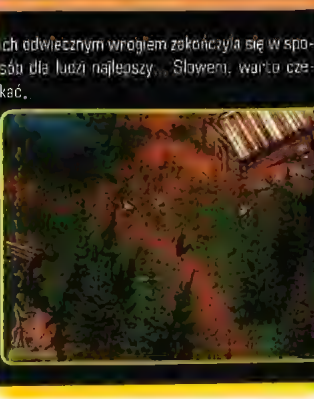
edytor scenariuszy, kampanii oraz jednostek). Twórcy pokazują jednak, że limit ten da nam nowe możliwości w multiplayerze. Otóż jeśli ustawimy ten limit na 600 jednostek, a gracz będzie 6 ludzi, to każdy będzie miał możliwość zbudowania 100 jednostek. Lecz np. trzem coś wypadło i będą zmuszeni odejść. Wtedy limit zostanie zwiększony dwukrotnie (600/3=200)! IMHO rzecz fajna, takie małe, a cieszy :). W grze dostępne jest również znane z innych pozycji (np. Earth 2150) przenoszenie jednostek pomiędzy scenariuszami kampanii.

ce nie będą się wyczerpywać. Niby usunie to trudności związane z ciągłym martwieniem się o ich ilość, jednak zachęci graczy do taktyki podobnej taktyce ognia zaporowego: zbudować jak najwięcej jednostek z maksymalną ilością upgrade'ów... i byle do przodu. Ale są gusta i guściki, a o nich się nie dyskutuje.

Jak widać na screenach, gra idzie z duchem czasu i jest w pełni 3D. Twórcy obiecują wykorzystanie zestawu nowoczesnych efektów, cieniowanie Z-Buffering, mip-mapping, cienie,

Gra ma oferować jeszcze masę innych rzeczy, lecz czas na ich omówienie znajdzie się przy pisaniu recenzji. A do kiedy przyjdzie nam czekać? Aktualne informacje wskazują, że już 15 maja możemy napotkać Empire Earth w sklepach. A czy będzie to ostatnia "relase date", przekonamy się kiedy indziej...

Empire Earth  
Topware Poland





## Coś Nowego

## • UBI Soft przejmuje Blue Byte

Dotychczas niezależni twórcy serii Settlers i Battle Isle stali się oficjalnie częścią imperium wydawniczego UBI Soft.

## • Przemoc w grach nieszkodliwa?

"Przemoc w grach komputerowych i innych mediach ma niewiele wspólnego z agresją wśród młodości" - twierdzi raport wydany przez Office of the Surgeon-General nt. szkodliwego wpływu gier na młodzież. Słowno: wbrew szerszej opinii o niebezpieczeństwach nie ma dowodów na to, że przemoc w grach rzutuje w jakiś sposób na prawdziwe życie.

## • Hostile Waters



## • Alcatraz

Tym razem nazwa nie odpowiada do końca temu, czego można by oczekiwać, gdyż nie będzie to sim więzienia, ale raczej więźnia. Sośół - grupy pięciu jeńców wojennych, których jedyne celem jest przysnąć z kłopotliwych "zakładów resocjalizacyjnych". Ale nie tylko - w grze pojawia się również misje sabotażowe i ratunkowe. Tyle o stronie fabularnej, co zaś w kwestii technicznej? Pełna wolność 3D, nieustanna akcja, zmienne warunki pogodowe, muzyka dopasowująca się do zdarzeń, a nawet możliwość uciekania w parę osób w trybie multiplayer!

Alcatraz wydane zostanie jesienią tego roku przez rosnące w siłę niemieckie CDV.

## • Terminować...

...i samą Terminator! Niemalże? A jednak możliwe, gdyż, jak informuje Infoframes, podpisanie umowy przekazującej jej prawa do gier na motywach wszystkich czterech filmów o "elektronicznym mordercy" (trzeci, upatrzony roboczym tytułem Rise of the Machines, zapowiadany jest na lato 2002, czwarty wciąż czeka na zielone światło). To już jedynie kwestia dni. Ciekawostką samą w sobie jest, kwiata, jaka Infoframes przelać musi na konto Paramount - od 9 do 10 milionów w twardej walucie! Chudzą też wieści, jakoby przy okazji omawiane były szczegóły umowy dotyczącej praw do Men in Black 2.

## • Leadfoot

Samochodów ci u nas dostatek, ale i te przyjemny. "Bo chcemy! Leadfoot bowiem (made by Ratbag) to wysłagi off-road na szluzach tworzonych, nieodmiennie jednak niezwykle wymagających torach, czyli coś, czego w takim wydaniu jeszcze nie było! Gdzie jednak w Leadfoot miejsce dla gracza? Jak łatwo się domyślić, za kierownicą czterokołowych potwor-

Co łączy Rosjan z Wikingami? Poza tym, że koło roku tysięcznego Wikingowie urządzili sobie wyprawy kupieckie i łupieżcze w kierunku wschodnim, to raczej niewiele. A jednak rosyjscy programiści mają jakiegoś hopla na punkcie mitologii nordyckiej i zasympu nas co rusz nowymi grami rozgrywanymi w świecie Wikingów. Nie tak dawno zajmowałem się fatalnym erpegiem Konung, a już zza Buga docierają do nas informacje o grze zatytułowanej Fatherdale: The Guardians Of Asgard.

Ulver

## Fatherdale: The Guardians Of Asgard

Fatherdale: The Guardians Of Asgard należy do ostatnio bardzo modnego gatunku RPG/Adventure rozgrywanego oczywiście w czasie rzeczywistym. Miejsce akcji umieszczono w roku 1072, lecz fabuła gry jest całkowicie fikcyjna. Opowiada ona o starciu pomiędzy bogami a siłami zła.

ru. Ma to się przejawiać głównie w formie dylskotliwych dialogów z NPC.

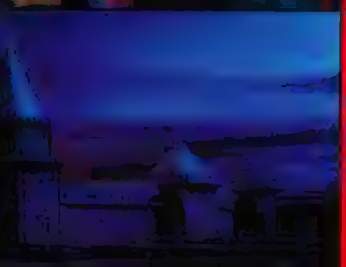
Walka odbywa się w czasie rzeczywisty (choć programiści Snowball obiecują, że Fatherdale: The Guardians Of Asgard nie zamieni się w zwykły hack n' slash), lecz mimo to walka jest bardzo dynamiczna, a przy tym reali-



czyli o tym co zwykle, gdy mamy do czynienia z grą dotyczącą mitologii nordyckiej. Jako jeden z nieśmiertelnych wojowników (tyle press-pack, domyślam się, że chodzi o Einherjara) wyruszasz do małej wioski na północy zwanej Fatherdale, aby zapewnić bogom zwycięstwo. W jakim celu? Jak? Nie potrafię powiedzieć, bowiem cała story dostarczona w press-packu to jedno lakoniczne zdanie. Przynajmniej wiemy, w którym roku dzieje się akcja i że jest to północ Europy. Lepšie to niż nic. Wybór bohatera nie będzie tak prostą sprawą, bowiem jest ich kilkunastu, a każdy z nich jest inny, ma własne upodobania i biografię. Każdy posiada również typowe dla erpeegów i wzrastające podczas gry statystyki, takie jak inteligencja, siła, wytrzymałość, sprawność, mężność etc. Rozgrywka zależy w dużej mierze także od reputacji bohatera, dlatego należy ją niejako pielęgnować. Co ciekawe, autorzy zapowiadają zaimplantowanie w grze sporej dawki humo-

styczna. Podczas zmagani olbrzymią rolę odgrywa morale. Każda z postaci może wpaść w panikę i upuścić broń, kapitulując lub uciekając, aby zregenerować siły. Równie dobrze wojownik może wpaść w szal bitewny i wówczas walczy jak natchniony, nie zwracając uwagi na odnosczone rany. Kolejną zaletą Fatherdale: TGOA jest fakt, iż, naszym zadaniem, nie polega tylko na łożeniu, gadaniu i zabijaniu kogoś, kto odważy nam się stawić czoło. Gracz może zastawiać na drogach zasadzki, chować się w lesie przed pościgiem, szpiegować obóz wroga, chwytając wrogich zwiadowców etc. Zapowiada się ciekawie, ale czy tak w rzeczywistości będzie?

Mocną stroną Fatherdale: The Guardians Of Asgard jest z pewnością grafika, która prezentuje się naprawdę pięknie. Kamery zostały umieszczone w typowej dla erpeegów konwencji rzutu izometrycznego, zatem fani Baldur's Gate czy Icewind Dale bez tru-



du odnajdują się w świecie Fatherdale. Postacie, drzewa i domy są jak najbardziej trójwymiarowe i prerenderowane, dzięki czemu graficy uzyskali efekt czegoś pośredniego pomiędzy światem rzeczywistym a fantazy. Nie bez znaczenia jest 24-bitowa paleta barw, dzięki której kraina Fatherdale wygląda bardzo sympatycznie, wręcz bajkowo.

Z powyższego wynika, że czeka nas sporo dobrej zabawy, choć w zasadzie nadal niewiele wiadomo o samej rozgrywce. Tak samo jak o dacie premiery. Screeny wyglądają na zaawansowane, a zatem jest szansa na rychłą premierę. Mójlmy się tylko, aby tak dobrze zapowiadający się tytuł nie okazał się kolejnym klonem Baldur's Gate albo Diablo i zaproponował graczom choć troszeczkę nowatorskich pomysłów.

Fatherdale: The Guardians Of Asgard

Snowball

# Original War



## Krzysztof "BAKTERIA" Mielnik

Pomimo że w istocie wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, iż Original War nie zaserwuje nam takiej dawki oryginalności, jak chociażby - nie szukając daleko - Sacrifice, to jednak gra ta z pewnością może stać się produktem godnym naszej wzmożonej uwagi.

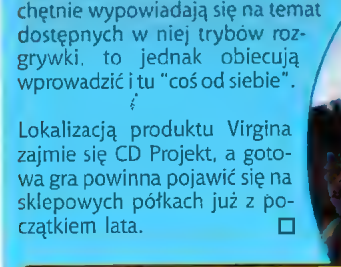
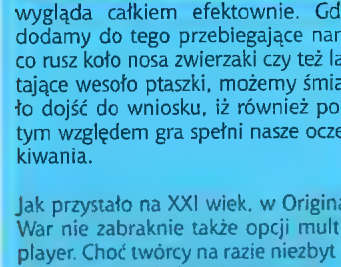
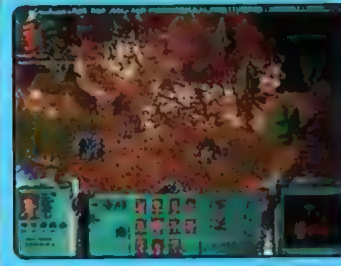
Jak to zwykle w strategiach bywa - mamy wojnę! Cały wic polega na tym, iż nie przyjdzie nam toczyć jej w klimatach, które powtarzają się w grach tego gatunku - niezmiennie od wielu, wielu lat. Zamiast w rok 2054, czy inny jemu podobny, twórcy postanowili przenieść nas w czasie do krainy mamutów, neandertalczyków i innych tego typu dziwaków - słowem, kilkadziesiąt tysięcy lat wstecz.

Historia, która wyjaśnia nam, jak i nie inny przebieg zdarzeń, może przejść jedynie w przypadku gry komputerowej. Otóż standardowi już Amerykanie, Rosjanie i Arabowie na początku naszego stulecia odłączyli mieszczące się na Alasce oraz Syberii złoża niespotykanego dotychczas minerału. Syberyt, bo taką nadano mu nazwę, okazał się być wspaniałą alternatywą dla coraz droższej ropy naftowej, toteż uradowani jankesi postanowili zrobić na niej wspaniały interes. Przeciwko wydobywaniu syberytu, z powodu konsekwencji w postaci zniszczeń wyrządzanych przez wykopalską, zaprotestowali jednak Rosjanie (wszak większych obrońców natury niż Rosjanie ze świecą szukać :)), a wywyższyli w działaniach Stanów zagrożenie dla popytu na arabską ropę, do akcji postanowili przyłączyć się także wyznawcy Allacha. Być może

wszystko skończyłoby się polubownie, gdyby nie jeszcze jedna niezwykle właściwość, którą niósł ze sobą syberyt. Mianowicie dzięki niemu możliwe stało się stworzenie wehikułu czasu (nie bijcie! Ja tego nie wymyśliłem :)). Los chciał, aby ów wehikuł posłużył do przeniesienia wszystkich zainteresowanych nacji do przeszłości, wspomniane już wcześniej kilkadziesiąt tysięcy lat wstecz. [Od redakcji - bardzo zbliżony koncept fabularny pojawił się w jednej z książek s.f. - tam zamierzano wypompować ropę naftową ze złóż Bliskiego Wschodu parę milionów lat przed powstaniem OPEC.]

Wszyscy zainteresowani przeniosą ze sobą masy ekwipunku, technologii, a nawet pojazdów odpowiednich dla współczesnego świata, tak więc ujeżdżone mamuty, na całe szczęście, nie okazały się jedynym środkiem transportu. Ciekawostką jest fakt, iż żołnierze naszych armii nie będą - jak to zwykle bywa - całkowicie anonimowymi okazami. Oprócz indywidualnych imion i nazwisk każdego z nich cechować będą między innymi takie atrybuty, jak umiejętności fizyczne bądź nawet poziom doświadczenia. Naszych wojaków będziemy też mogli szkolić, dzięki czemu poznawac będą oni coraz to nowe ruchy.

Autorzy obiecują również możliwość werbowania do swych wojsk ludzi pierwotnych. Oczywiście ci już nie będą posiadali nazwisk (no bo jak? Neandertus UngaBunga? :)) i będą o wiele mniej pojętni od swych dużo młodszych kolegów, acz na mięso armatnie powinni okazać się wręcz wymarzonymi kandydatami! Jak widzieć po screenach, grafika, choć prezentuje tradycyjny pseudotrójwymiar -



Original War

Virgin

## Coś Nowego

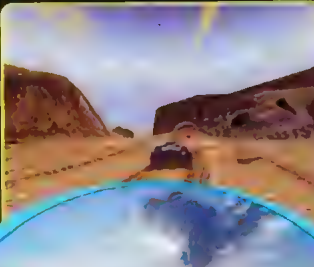


ków nazywanych Super Lite. Gra odcz 180 dyscyplin zapewni na najwyższym poziomie manieków realizmu. Jak będzie - zobaczymy, jak zobaczymy.



## • Safari Biathlon

Safari Biathlon nie ma nic wspólnego z polowaniami. Być może na nieszczęście dla niej samej, gdyż polowania nieodmiennie sprzedają się świetnie. Tymczasem SB, samochodówka rozgrywana w fantastycznych scenariach i z ludźmi takiegos sprzętu, stworzona przez rosyjską Nikitę, mimo że już dawno ukończona, nie może znaleźć wydawcy. Szkoda, gdyż jak informują dziennikarze, którzy mieli z nią styczność, jest całkiem niezła. Spójrzcie na screeny, odfilucję podobienstwa do Star Wars Racer, które jest, mam nadzieję, jedynie przypaokowe, i... żalujcie wraz z nami.



wygląda całkiem efektownie. Gdy dodamy do tego przebiegające nam co rusz koło nosa zwierzaki czy też latające wesoło ptaszki, możemy śmiało dojść do wniosku, iż również pod tym względem gra spełni nasze oczekiwania.

Jak przystało na XXI wiek, w Original War nie zabraknie także opcji multiplayer. Choć twórcy na razie niezbyt chętnie wypowiadają się na temat dostępnych w niej trybów rozgrywki, to jednak obiecują wprowadzić i tu "coś od siebie".

Lokalizacją produktu Virgina zajmie się CD Projekt, a gotowa gra powinna pojawić się na sklepowych półkach już z początkiem lata.



## Coś Nowego

## • C&amp;C: Renegade

Pamiętacie? A czy można zapomnieć o pierwszym TPP osadzonym w świecie najsłynniejszej bodajże serii RTS? Tym jednak z was, którym tytuł Command & Conquer: Renegade z niczym się nie kojarzy - dwa screeny, by miało się z czym kojarzyć :)

## • Paradise Cracked się spóźni

BUKA Entertainment ogłosiła, że ich turowa gra taktyczna, znana już pod tytułem Paradise Cracked, pojawi się dopiero pod koniec roku 2001. Cóż, jeśli trzeba, będziemy czekać.

## • Gothic

Dawno już się nie było o tym ambitnym roleplay'u. Alby to ponownie naprawić - dwie nowe zrzutki z gry.



## • Rozkoszujecie się Alicją!

...mając świadomość, że PS-owcom nie będzie to dane. Czemu? Jak zwykle - jeśli nie wiadomo, o co chodzi, chodzi o pieniądze - odnotowująca ostatnimi czasy spory deficyt EA zmusza Pegasus Entertainment do zrezygnowania z tego wymierzonego TPP na Playe.

## • 3D0 tnie koszty

Ciepłe kosztowności oznaczają zwykle zwalnianie pracowników. Nie inaczej jest i tym razem - aby zrównoważyć niekorzystny bilans finansowy, twórca m.in. serii Might & Magic i Heroes of Might & Magic zmuszony jest zwolnić część swych ludzi. Jak twierdzą jednak - zwolnienia nie wpłyną w żaden sposób na datę premier tworzących aktualnie gier. Ciekawe, czy nie wpłyną na ich jakość.

## Alien Nations 2



*Tak to już jest w tym biznesie, że na popularności jednego wzbogacić chcieliby się wszyscy. Jak powstała wspólniaka - tak graficznie, jak i pod względem grywalności - gra Settlers, nikt nie miał wątpliwości, że doczeka się wielu sequele (ile to już? Cztery?), jak i naśladowców. Moim skromnym zdaniem, żaden jednak naśladowca nie dorównał oryginałowi, każdemu czegoś brakowało./i*

## On'ik

o może się jednak niedługo zmienić wraz z nadejściem nowej gry, nad którą programiści z grupy JoWood jeszcze pracują, szlifując ją do połysku. Czego jak czego, ale tego połysku i cudownego wyglądu to jej na pewno nie można odmówić, co widać już na screenach (zapewni mi, że na ekranie monitora prezentują się o wiele lepiej). Gdy widzę takie gry, to zaczynam się poważnie zastanawiać, czy nie głodować przez kilka miesięcy, aby w końcu kupić tę wymarzoną "piaską dzieła mistrza". Wtedy dopiero mógłbym w pełni docenić tego typu gry (inna rzecz, że aby

grać w odpowiedniej rozdzielczości w Alien Nations, potrzeba prawdziwej stacji graficznej).

Niestety nie ma róży bez kolców - piękna grafika musi pociągnąć za sobą jakieś ograniczenia, na przykład w płynności. Z łalem stwierdzam, że ta (na filmie przedstawiającym grę, nie miałem okazji zobaczyć jej w akcji i zagrać) pozostawia troszkę do życzenia. Nie ma się jednak co przejmować, gdyż po pierwsze, filmik był przedstawieniem wersji beta, po drugie, i tak wszystko ślicznie i płynnie działa, po prostu mogłoby być lepiej. Jak widać z obrazków, jest na czym oko zawiesić - wszystko jest pięknie, ręcznie narysowane, bajkowa i dowcipna grafika jest dodatkowo bardzo szczegółowa.

Nie samą oprawą jednak żyje człowiek, czas napisać, co ciekawego w AN2 będzie można spotkać. AN pozwala prowadzić rozgrywkę w

dwóch różnych wariantach, jeden dla graczy walecznych chcących zostać konkwistadorami i nie cierpiących rozmów pokojowych, drugi zaś przeznaczony będzie dla amatorów gier z zacięciem politycznym, których mottem jest: "zjednoczyć ludzi i plemiona". No właśnie, plemiona. Zadanie, z którym gracze będą musieli się zmierzyć, polega na kierowaniu poczynaniami jednego z nich i zapewnieniu mu tak dobrych warunków do życia, aby zachęcić ludzi z innych plemion do przyłączenia się. Po

W Alien Nations nie będzie możliwości kierowania losem każdego podległego nam człowieka, gdyż są oni bardzo niezależni i to do tego stopnia, że nie trzeba się troszczyć o budowanie im domków, ponieważ zajmą się tym sami, o ile oczywiście warunki panujące w relacjach plemiennych będą wystarczająco dogodne. Oczywiście, pewną kontrolę gracz mieć musi, na przykład, chcąc wyciąć jakiś las, nie musi tego robić osobiście (rzadko się spotyka wodzów plemion zajętych ścinaniem drzew, bądź co bądź), wy-

występujące w grze (będzie ich trochę) mają swoje własne przyzwyczajenia i nawyki, których pozbywać się nie mają zamiaru. Nada to grze niewątpliwie swoistego realizmu. To niezwykle ertees, w którym możemy wysłać jednego żołnierza przeciwko całej armii. W AN2 taki żołnierz co najwyżej wypnie się na zleceniodawcę i przyłączy do większej armii (i to dość ludzkie... No, może słowo: "ludzkie" nie jest do końca na miejscu - w grze jedynymi przedstawicielami gatunku homo sapiens są najsympatyczniejsze feministki, czyli amazonki).

Na Alien Nations przyjdzie jeszcze graczom poczekać kilka miesięcy, gdyż premiera zapowiadana jest na trzeci kwartał tego roku. Ten czas proponuję wszystkim poświęcić na zaciskanie pasa i kupienie nowego monitora! □



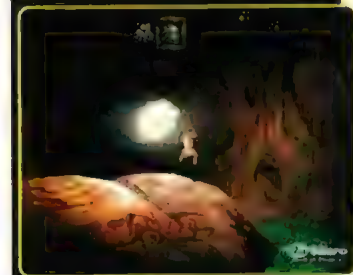
prostu zwycięstwo zależeć będzie od masowych migracji, a co za tym idzie, raczej nieoptycznym będzie wprowadzanie wizji. Gracz powinien dążyć do sytuacji, w której w świecie gry pozostanie tylko jedno plemię. Jego własne.

starczy że wskaże dany fragment terenu ludzom, a ci na pewno doń dojdą, robiąc sobie, co prawda, przerwy wg swojego widzimisię. Polega to na tym, że czasem będą chcieli odpocząć, przespać się czy nagle stwierdzą, że ich wódz nie jest godzien ich pracy, i zbuntują się. Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie postaci

Alien Nations 2  
JoWood

## • Evil Twins: Cyprien's Chronicles

A jeśli już w tak mrocznych klimatach się obracamy... Ponizaj znajdziecie parę nowych screenów z rewalacyjnie zapowiadającej się adventure 3D rodem z In Utero. Dają, mami, nadzieję, nowy wgląd w świat strasy tytułowego 10-letka - Cypriena. Aha, jeszcze jedno - data premiery ET, CC to drugi kwartał 2001, czyli - na dniach!



## • Aliens vs Predator - grzebać w kłodzie

Jak poinformowało Fox Interactive, twórca komputerowego AvP, kod źródłowy gry i narzędzie pozwalające na jej edycję zostaną podane do wiadomości publicznej już wkrótce. Można więc spodziewać się zalewu nowych modów, poziomów, broni.

## • War Commander

War Commander to kolejny projekt nawiązujący do hitu sprzed dwóch lat - Commandos. W zasadzie to coś więcej, niż projekt - to zawodnik reprezentujący klasę trójwymiarowych RTS-ów, który - zdaniem wystawiającego go niemieckiego CDV Software - bez problemu zruzi swych mistrzów z piedestału. Biorąc pod uwagę grafikę i fakt, że w grze pojawiają się dwie kampanie (tobie, leiber, amerykan-)



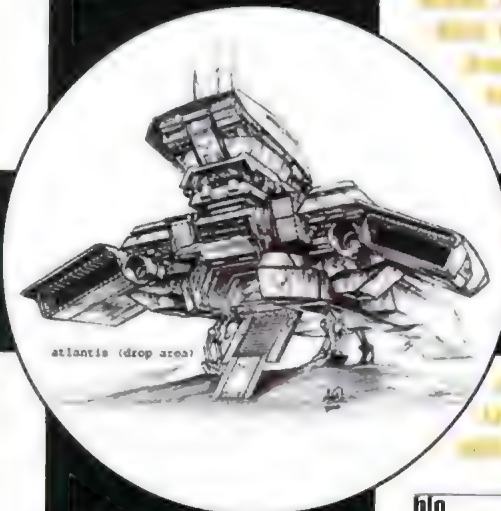
## Coś Nowego

skia) oraz dodatkowo ponad 30 pojedynczych misji, nie jest to niemożliwe. War Commander pojawić się ma jesienią.



- Of Steamwork & Magic Obscura

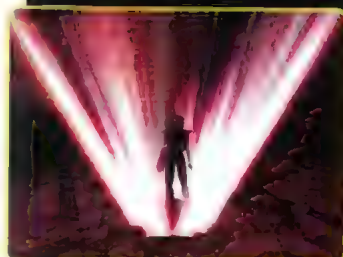
I oto, kolo nosa przeszedla kolejna szansa na nieśmiertelność. Idrat tropem niedawnego pomysłu, Microsoft Sierra ogłosiła konkurs dotyczący ich szandawowego aktualnie produktu - Of Steemwork & Magic Obscura, w którym nagrodą było unieśmiertelnienie w charakterze jednego z bohaterów gry! Niestety, nie znaoczyło waszego leniwego slugi w świecie Arkan, gdyż ten nie może poszczycić się amery-



kańskim ni kanadyjskim paszportem, a to nie-  
stałyby było warunkiem koniecznym, by wziąć  
udział... 3

- **Titanium Angels**

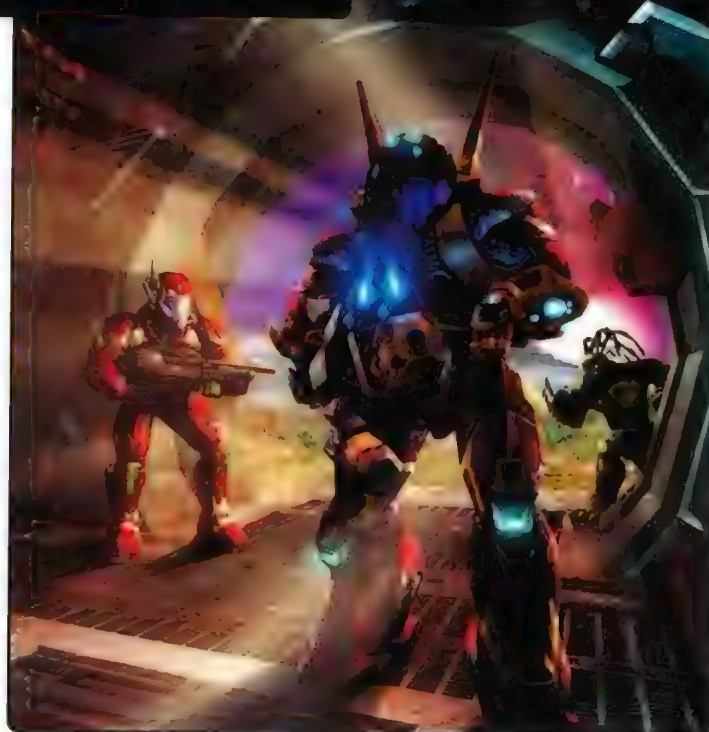
Pod tym raczej enigmatycznym tytułem kryje się całkiem całkiem zapowiadające się TFP. Jak dotąd, nie wiemy wiele więcej ponad to, że odczekał na niego w historii czterech na skazanych, by przeżyć, na współpracę. Będziemy jednak trzymać oko i ucho na pulsie spraw bieżących i kiedy tylko pojawią się nowe szczegóły - damy znać. Tymczasem - screeny



- **PeR - pod koniec maja**

Premiera Pool of Radiance: Rims of Myth Drannor Nuff przewidziana jest na koniec maja. Nuff said :)

# Unreal II



(hm, niezie porównanie). (Legend Entertainment to autorzy m.in. niesławnego Wheel Of Time, bardzo krytykowanego FPP/RPG pracującego na silniku U1.) Już widzę, jak wielu z was trzęsą się łapki, a w głowie pojawiają się myśli typu: "Co? Kolesie od „jakiegoś knota stworzą sequela mojej ulubionej gierki”? Nie, na szczęście wszystko idzie po dobrej myśli - pomimo że to Legend obmyśla fabułę, tworzy modele, dźwięki i inne elementy gry, to i tak kontrolę nad tym wszystkim sprawuje Epic. Już oni nie dopuszczą do tego, abyśmy costali jakąś kszanę. Zwłaszcza że Legend stworzył także mission packa do U1. Return To Napali. Który był w miarę dobrym produktem. No i trzeba pamiętać jeszcze, że danego te-

amu nie należy skazywać po wydaniu jednej słabej gry. (Przykład? Ion Storm - najpierw Daikaszana, a parę miesięcy później świetny i zaskakujący Deus Ex.)

Akcja Unreal II rozgrywa się w tym samym wszechświecie co w jedynej, większej elementów będzie jednak inna: potwory, bohater, broń czy nawet sam sposób prowadzenia rozgrywki. W pierwszej odsłonie musieliśmy się wydostać z planety obcych, gdzie rozbił się statek wieźnierny, którego byliśmy pasażerem mimo woli (ciekawe, co nasz bohater z U1 przeszkobał?). Po pokonaniu hord potworów, w tym i samej królowej, wreszcie mogliśmy odlecieć w siną dal. Co prawda w misjon pacu powróciliśmy na planetę, aby pomóc wojskowym (?), ale i tak rozgrywka polegała na tym samym co w oryginalnej: na parciu przed siebie, po trupach przeciwników, byle do



następnego levelu. W U2 zaś wcielimy się w... Szeryfa (jak to sami autorzy określają) Granicy Kolonii Ziemskiej w XXIV wieku. Na dodatek dowiedzimy 3-osobową załogą statku Atlantis: panie oficer, mechanik i pilot. No to nieźle, poprzednim razem byłeś jakimś rzezi-mieszkim, a tym razem z pełną odpowiedzialnością możesz wykrztusić z siebie: "Prawo jest mną", jak zwykły wygląda sędzia Dredd (ciekawe, jak znacze

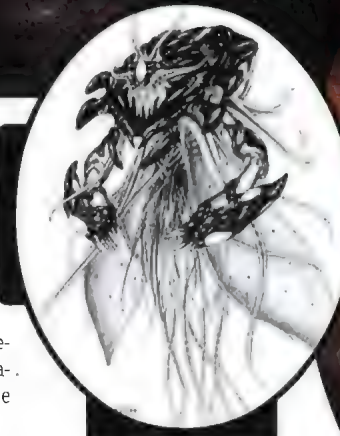


tego pana?), Twoim codziennym zadaniem jest utrzymywanie spokoju w rejonie kosmosu kolonizowanym przez ludzi. Lecz, jak to bywa, pewnego dnia spókoj został przerwany i wszechświat obiegła informacja, jakoby na 7 sąsiednich planetach znajdowało się 7 artefaktów, które temu, co stanie się ich właścicielem, dadzą przegromną moc.

Obce rasy, ludzkie wojska i hordy najemników rozpoczęły wielką wojnę. Każdy chciał posiadać moc drzemiącą w artefaktach. Ty jako "ostatni sprawiedliwy", wraz ze swoją załogą, również postanowiłeś wyruszyć na poszukiwania, oczywiście tylko po to, aby moc nie została wykorzystana przez kogoś nieodpowiedniego w jakichś niemych celach.




ponad 10, w tym większość zupełnie nowych, nawet jeśli chodzi o te zastosowane u konkurencji. O tym, czy będziemy mogli kierować jakimiś pojazdami, nic nie wiadomo, ale gdyby była taka możliwość, to oczywiście nie narzekalbym - wprowadzenie pojazdów, którymi może kierować gracz, w shooterach



staje się już powoli  
obowiązkowym elementem.

Tym razem autorzy obiecują, że i opcję multiplayer dopieszczą należycie, wyposażając ją w wiele specjalnych aren (na razie nie wiadomo, ile konkretnie), trybów gry (standardowe + jeden nowy, o którym teraz nic nie wiadomo... oczywiście oprócz tego, że takowy będzie) i być może także boty (szczerze mówiąc, to nie wyobrażam sobie, jak ja przeżyję na arenie z botami, które będą miały Al parę razy lepiej dopracowane od tego z UT).

A więc czeka nas sequel starego (to już 3 lata!) dobrego Unreal'a 1, który nie będzie kolejnym odgrzewanym kąskem z nowymi mapami oraz grafiką, lecz grą z zupełnie nową fabułą i wieloma ciekawymi aspektami rozgrywki.

Jeśli wszystko pójdzie po myśli autorów, to w najnowszą odsłonę Unreala zagrymy już w pierwszym kwartale 2002 roku. Ale kto w to uwierzy, zważywszy że U1 miał z dwa lata opóźnienia... 

nim? Ano w trzech nowych kampaniach i 17 samodzielnych scenariuszach pojawią się m.in. Myski (niemieckie Maus) i możliwość walki w podziemiach przy Harach.

- **Gangsters 2: Vendetta**

Saukel niezłego, moim skromnym zdaniem  
sima, poddawanego aktualnie ostatnim szlifom  
w warsztatach Hotlouse Creations, jest już na  
wylocie. Aby dodatkowo podgrzać emocje  
scribble



**Unreal 2**  
Epic Games/Legend Entertainment



## Coś Nowego

## Prisoner of War

Wspominaliśmy o Alcatraz, trzeba więc powtórzyć parę słów na temat podobnego projektu, czyli właśnie Prisoner of War (uwaga: tytuł niebacznie, więc wszystko może się z nim jeszcze zdarzyć). Ponownie, tym razem za sprawą Wide Games, przeniesiemy się w czasie I wojny światowej, by spróbować - jakżeby inaczej - uciec z obojgu, w którym nas osadzono. Celność akcji ukazana ma być w elastycznej, izometrycznej, co powoduje naturalne skojarzenia ze spectrumowym hitem - The Great Escape. Na naszą Wielką Ucieczkę poczekać do zimy 2001/02.



## 4x4 EVO 2

Ledwie zdążyły przebrzmieć echa recenzji 4x4 EVO, a już ich wydawca, aktywny ostatnio pod nazwą Gathering of Developers, ogłosił, że podległe mu Terminal Reality wzięło się do roboty nad sequencem do tej arcade'owej rajdówki off-road. Podano przy okazji parę liczb, które powinny zainteresować fanów - otóż w EVO 2 pojawić się ma 70 samochodów z 10 różnymi znakami na maskach! Aha, jeszcze jedna - premiery można spodziewać się już w listopadzie.

## Duke Nukem: Endangered Species

Wydawało się, że przejęcie praw do Duke'a przez GoD od 3D Realms może jedynie wyjść mu na dobre. Okazuje się jednak, że coby nie do końca, pierwszym z nowych tytułów z Księciem/Piątką w roli głównej jest bowiem Endangered Species, czyli... kolejne polowanie na hołoty ducha winne zwierzątka! Nie, to nie jest, niestety, żart. Duke, jak zwykle wyposażony w parę zbrojownię (m.in. strzelby, w tym snajperskie, kusze, pistolety zwykłe i maszynowe, ale i cenne zabawki, w tym "zaintracze"), uganiać się będzie za rekiniami, aligatorami, lwami, gorylami, wilkami, yep, T-Rexami itd. itp. Aby uratować sobie zadanie pozbawiania ich życia, Duke korzystać będzie ze wszystkich dobrodziejstw sklepów nysławskich: maskowaczy

# Baldur's Gate II

## - Throne of Bhaal

O niewielu grach można z czystym sumieniem powiedzieć, że zmieniły perspektywę, z jakiej ocenia się tytuły wydane później. Że stały się kamieniem milowym, przywróciły wiarę w możliwości ludzkiego umysłu, w jego zdolność kreacji, zdobyły serca nie tylko recenzentów, ale i graczy i dały podwaliny pod swych równie udanych następców. Że - wreszcie - zapoczątkowały nową erę. Jedną z tych gier była bez wątpienia Baldur's Gate.

## Allor

Szym pojawieniem się prze-rwała kilkuletnią suszę w grach RPG. Może ciężko w to teraz uwierzyć, ale przez dobrych parę lat zwolennicy tych gier cieszyli się z jednej, dwóch premier rocznie. I to wcale nie "dobrych premier", a po prostu jakichkolwiek premier! Na rynku nie działo się bowiem prawie nic. Owszem, i w tych ciężkich czasach pojawiały się od czasu do czasu perełki w rodzaju Daggerfalla czy trylogii Realms of Arkania, ale z polizowaniem tych tytułów nie miałyby większych problemów i drwał po przejściach. Można by wprawdzie doliczyć do tego świat Might & Magic, ale że z typowym Fantasy czy s.f. miał on niewiele wspólnego (podobnie zresztą jak seria Wizardry), nie każdemu, jego klimaty odpowiadały.

otrzymali tylko Fallouty, ale za to zwolennicy fantasy... Dwa Baldur's Gate'y z Opowieściami z Wybrzeża Mieczy, Icewind Dale z Heart of Winter oraz Planescape: Torment - tytuły te zapewniały pełne spektrum doznań, o jakich dotychczas miłośnicy komputerowego fantasy mogli jedynie marzyć. Dzięki nim i zwolennicy Hack & Slashowania, i głębokiej fabuły poczuli się znowu w domu - ktoś sobie w końcu o nich przypomniał!

Po cóż jednak komu taki długi wstęp - w dodatku do zapowiedzi? Ano okazję mamy szczególną. Na lato tego roku zapowiedziany został bowiem Throne of Bhaal, czyli dodatek do Baldur's Gate II. Już samo to byłoby dla wielu powodem wystarczającym (wszak BGII został praktycznie jednogłośnie okrzyknięty RPG-iem roku 2000!), ale jest i powód drugi, w do-

zaniem od czasu, gdy Bhaal został zgłędzony, a Bogowie zstąpili do Zapomnianych Krain!

Nie są to jedynie czcze słowa. Zresztą zamiast długich zapewnień najprościej będzie, gdy po prostu wymienię parę suchych faktów. I dobrze wam radzę - jeśli jeszcze stoicie, przed przejściem do następnego akapitu siadajcie sobie gdzieś wygodnie. A i postarajcie się nie krzyknąć za głośno, bo może to głupio wyglądać. No dobra, dość tego gadania - pora na obiektywne fakty.

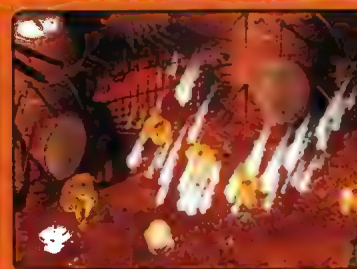
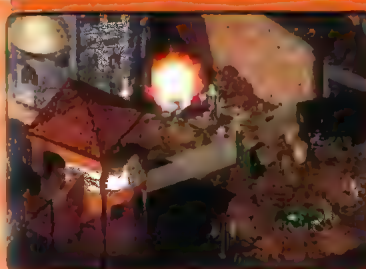
Miejsce akcji: Tethyr. Podstawowe lokacje: podziemia Watcher's Keep i miasto Saradush.



Liczba godzin grania potrzebnych do ukończenia dodatku: około czterdziestu. Maksymalny poziom czarów: dziewięć. Liczba dodatkowych czarów: około czterdziestu. Nowych przedmiotów: około stu. Jedną nową profesję: Wild Mage. Przynajmniej je-

potężniejszych niż normalnie, może być dla wielu graczy nader pociągająca. Zresztą stworzenie nowej postaci będzie o tyle bezbolesne, że będzie można dodać do niej i paru znajomych z poprzednich części (np. Boo z nieodłącznym Minscem czy swą wy-

branek - choć trzeba ją tu będzie zdobywać od nowa, bo przecież startujemy od zera!).



den nowy NPC, którego będzie można dołączyć do drużyny. I rzecz chyba najważniejsza (skoro mamy wziąć udział w wielkich epickich potwactwach): maksymalna liczba punktów doświadczenia to około ośmiu milionów, co daje poziomy w okolicach czterdziestego i status niemal równy boskiemu!

Jeszcze siedzicie? OK, w takim razie pora na rozwinięcie niektórych przedstawionych tu faktów. Zaczniemy od nowych lokacji. W dobrych podziemiach (bo od nich zaczęliśmy mieliśmy już okazję zasmakować przy okazji Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W dodatku Black Isle twierdzi, że tym razem przejdą samych siebie i te sześć poziomów będzie najlepszymi lochami, jakie do tej pory ujrzały światło dzienne! Przy okazji będą chyba też najtrudniejszymi, ale że będzie się można do nich dostać jeszcze przed ostatecznym spotkaniem z Irenicusem, więc prawdziwe problemy zaczną się dopiero po przybyciu do Saradush.

W mieście tym dojdzie bowiem do ostatecznej rozgrywki między Dziećmi Bhaala - zresztą przybędzie my do niego, gdy będzie przez niektóre z nich oblegane. A obleżenie w wydaniu Czarnej Wyspy - to nie przelewki, bo przed spadającymi z nieba ognistymi

Zanim jednak do zakończenia do-brniemy, czekać nas będzie wielu przeciwników - bardzo dobrych przeciwników...

Z informacji, jakie udało się nam zdobyć, wynika, że czekać nas będzie na przykład całkiem spory watek ze smokami - jeden z nowych czarów to Smoczy oddech, zadający miłe 20k10 obrażeń. Równie przyjemnie zapowiada się Sfera ostrzy (czyli mobilna wersja Bariery) czy Sztorm zemsty pozwalający kapłanowi sprowadzić na ziemię boską nawałnicę kwasu, ognia i błyskawic. Tak potężne zaklęcia będą jednak niezbędne do przeżycia, bo i nasi przeciwnicy (ot, choćby nieumarli Obserwatorzy, ze o innych dłużyznach poszukiwaczy przygód nie wspomnę) do ułomków należeć nie będą. Dzięki temu łatwiej będzie nam jednak zdobyć przedmioty, a i punkty doświadczenia nie będą stanowiły problemu, choć dojdzie do ich limitu, na być podobno niemal niemożliwe - Throne of Bhaal będzie się przecież zaczynało na poziomie maksimum 20...

Możliwe będzie oczywiście stworzenie sobie nowej postaci od zera (dostaje się przy tym tyle punktów doświadczenia, ile wynosił limit w Baldur's Gate II). Może się to okazać przydatne nie tylko dla kogoś, kto za bardzo namieszał w dwójce - bo nasi towarzysze - będą rzecz jasna wszystkie wcześniejsze uczynki pamiętali - ale i dla kogoś, kogo pociąga - wcześniej nieobecna - profesja Dzikiego maga. Bo choć osobiście chaos niezbyt trawi (jakże to nie wiedzieć, jaki się czar rzuci?), nie da się ukryć, że taka niewiedza, połączona z możliwością rzucać - jak się uda - czarów znacznie

Jest więc na co czekać, a ostatni rozdział sagi ma wszelkie szanse stać się jednocześnie najdłuższym pozostającym w pamięci. Chociaż... nie da się ukryć, że pewne obawy budzi zapowiedź tak wielu walk. Za powodzeniem Baldur's Gate II stała bowiem jego różnorodność, kwesty poboczne i bardzo dobrze przygotowane (fabularnie) postaci. Choć z tym akurat nie powinno być problemów, bo jeśli wierzyć materiałom prasowym, interakcja z innymi postaciami oraz fabuła ma przebiec wszystko, co dane nam było ujrzeć dotychczas! Jeśli tak będzie (a dotychczasowa historia Black Isle jest przecież historią sukcesów!), to koniec ery Baldur's Gate będzie wydarzeniem równie wielkim, co jej początek.

Czy jednak te prorocтва się sprawdzą? Cóż, pozostaje nam tylko cierpliwie poczekać... To już w końcu tylko parę miesięcy.

Planowana data wydania: wakacje 2001

Baldur's Gate II - Throne of Bhaal  
The Black Isle/Interplay/CD Projekt

## Coś Nowego

Dzięki to, ważące ok. 16 MB, składa się z najlepszych map stworzonych w środowisku fanów, dodatkowo poprawionych przez profesjonalistów. Warto więc chylą zainteresować się nim bliżej.

## Nasz prywatny Big Brother

Ponownie rozpetła się dyskusja na temat moralności sieciowej. Powodem jest fakt wykrycia w bezpłatnym pakiecie Roger Wilco, służącym do przekazywania głosu przez sieć, programu służącego do przesyłania informacji na temat użytkownika bez jego wiedzy! Cóż, widzi mi się, że bez dobrego firewalla, blokującego tego typu niepożądane połączenia, jeszcze długo się nie obejdziesz.

## BG2 na PS2

Tak, tak, to nie pomyłka - gościnnie wystąpi na naszych łamach gra przewidziana jak na razie wyłącznie na PlayStation 2. Czemu więc o niej

piszemy? Bo, jak z tytułowego skrótu wynika, chodzi o role-playa wszech czasów (iżdarciem wielu) - Baldur's Gate 2, a ściślej o to, że jego fabuła ma zupełnie różnić się od tej znanej z wersji pocztowej! Jak się przedstawia? Ano tak: akcja gry - opatrzonej podtytułem Dark Alliance - rozgrywa się w Baldur's Gate w czasie, gdy Gildia Złodziei walczy o dominację nad miastem. Jak okazuje się w trakcie gry, to jedynie pierwsze zło problemu - w rzeczywistości chodzi o znacznie większe zagrożenie, jakie zawiązało nad miastem i całym Wybrzeżem Mieczy... Gra ukazała się ma pod koniec listopada ubiegłego roku. Nie byłoby w tym nic interesującego, gdyby nie to, że był to Black Isle, dysponujący już faną, że chce przenieść Dark Alliance również na blaski.

## 10 najpopularniejszych Message Boardów

...czyli kolejna próba zmierzenia popularności gier:

- Baldur's Gate
- Baldur's Gate II - Shadows of Amn
- Command & Conquer: Red Alert 2
- Diablo II
- Fallout 2
- Final Fantasy VII
- Half-Life: CounterStrike
- Sims, The
- Starcraft: Brood War
- Ultima VII Part I - The Black Gate

Jak widać, porządek różni się nieco od tego pojawiającego się nieodmiennie na listach sprzedaży. Zaskoczeniem jest zwłaszcza przycięcie ostatnia - przypominamy, że Black Gate miał swoją premierę w roku... 1993! Cóż, stara miłość nie rdzewieje...

## Powieść Warcraft

Nie tak dawno temu na półkach księgarń (i cyfrowych internetowych również) pojawiła się pierwsza z kilku zapowiedzianych powieści osadzonych w świecie Warcraft. Pierwszą z nich, autorstwa Richarda Knaaka, pisarza związanego dotąd z DragonLance i pracującego dla Wizards of the

## OH! TAMPI!

Zgodnie z wcześniejszymi obietnicami, id Software wrzuciło na swój serwer ftp pierwszy bezpłatny Quake III: Team Arena Map Pak 1.







*B*

Ulver 0132.Postfuturistika

## Catan

**Ravensburger  
Interactive/  
TopWare Poland**

05/2001

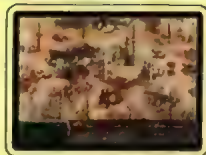
**Juž za chwileczka, już za momentek**

05/2001



## Fallout Tactics: BoS

- Gatunek: sim/RTS/strategia/RPG itp.
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P2-266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX
- Graliśmy na: C400, 128 MB
- ...! bez uwag krytycznych!

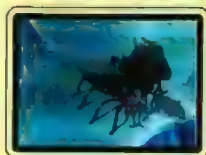
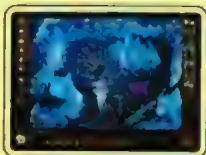


### Uwagi:

Mac Abra: Idea Falouta + zasady Jagged Alliance w jednym? Czem u nie!  
Gem.ini: mniamniamniamniamniamni! :))  
Allor: Gra świetna, choć żeby ją w pełni docenić, trzeba najpierw pograć w nią po Sieci, co niestety zbyt tanie u nas nie jest...  
StrangeOne: Ciekawe tylko, kiedy wyjdzie Fallout 3 - bo Tactics zły nie jest, ale to jednak nie RPG...  
Jedi: Nie RPG, ale co z tego? Ważne, że fajne. Albo nie.

## Icwind Dale: Heart of Winter

- Gatunek: cRPG
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: PII 233, 32 MB RAM, 4X CD-ROM
- Graliśmy na: C400, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...! zero problemów

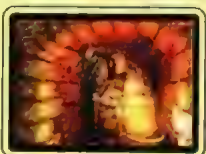


### Uwagi:

Allor: Nieco za krótkie, ale jak komuś przypadł do gustu, sam IWD, to i z dodatku będzie zadowolony.  
McDrive: A jak komuś do gustu IWD nie przypadł, to... nic, bo gra jest przecież tylko dodatkiem :P  
Gem.ini: Czy to jest to, w co Czarny pogrywał? Jeśli tak - nieźle, nieźle...  
Yasiu: Małe, a cieszy... rzecz jasna, mogłoby być większe.  
Jedi: Ale małe jest piękne! A poza tym, liczy się technika, a nie wielkość!

## Legend of the Prophet and the Assassin

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 233, 64 MB RAM, wskazany akcelerator
- Graliśmy na: C400, 128 MB, Riva TNT2
- ...! nie było większych problemów



### Uwagi:

Ugly Joe: Jak dla mnie, to troszkę za bardzo namieszana ta gierka...  
McDrive: Kolejna przygodówka... może i nie najgorsza, ale jednak przygodówka...  
Jedi: Nie lubisz przygód? Ponurak.

## Mercedes-Benz Truck Racing

- Gatunek: wyścigi
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: PII 333 MHz, W 95, 64 MB RAM, DirectX 7.0a, akcelerator z 16 MB RAM
- Graliśmy na: PII 400 MHz, W98, 256 MB RAM, DirectX 8.0a, TNT2 32 MB
- ...! nie wszystko było włączone, ale śmigało aż m to



### Uwagi:

McDrive: Grato się równie dobrze, co na Grand Prix Legends lub Porsche 2000 - dla maniaków pozycja obowiązkowa!  
Gem.ini: Truckerzy wszystkich krajów...!  
StrangeOne: Duże jest lepsze!  
Yasiu: Tylko naucz się tym parkować, kurde...  
Jedi: Nie ubię samochodów, ale Benzem bym sobie pojeździł tak d'a zabawy.

## Money Mad

- Gatunek: strategia
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM, Windows 95 CD ROM 4x
- Graliśmy na: C566, 128 MB, Riva TNT2
- ...! lekkie zacięcia w animacjach



### Uwagi:

Smuggler: Taka komputerowa wersja Monopoly + parę smaczków.  
Jedi: Już ja wolę te smaczki.  
Czarny Iwan: Te smaczki decydują o tym, że gierka jest fajna. Dobra zabawa, ale dlaczego nie można wyłączyć animacji!?

## Offroad

- Gatunek: ścigalka
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM
- Graliśmy na: Celeron 400, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...! wyglądało ładnie



### Uwagi:

Yasiu: Gdyby oceny przyznawać za wierność, Offroad byłby mistrzem...  
0132: Proponuję nową dyscyplinę olimpijską: "Najmnie innowacyjna gra na blaszaka". Zwycięzcę już mamy.  
Jedi: A ja... tak uważam, że połączenie puźonu, dud i kobzy byłoby najlepszym pomysłem na symulator męczenia baranka, ale nikt mnie nie słucha. :(

## Passage

- Gatunek: logiczna
- Ocena: 4+
- Wymagania minimalne: P 150, 32 MB, Win9x
- Graliśmy na: C433, 128 MB
- ...! jeszcze pytanie?!



### Uwagi:

Smuggler: No cóż, 76 gier logicznych w jednej... a ja i tak wolę Tetr'a spod Dos Navigatora...  
Ugly Joe: Nie czeplaj się, za to kolorów więcej masz...  
Jedi: Fajskie, lubię takie gierki... t'aaa... gierki, tapiesz? :)

## PRO Rally 2001

- Gatunek: arcade/symulator
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P300, 32 MB RAM, Win 95/98, akcelerator
- Graliśmy na: PIII500, 256 MB RAM, GeForce DDR
- ...! bezstresowo

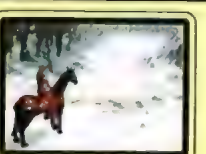


### Uwagi:

Gem.ini: Vide rečka :).  
Ugly Joe: Raczej arcade niż symulator, moim skromnym zdaniem...

## Rycerze Króla Artura

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, CD-ROMx8, akcelerator
- Graliśmy na: P II 350, Riva TNT2 Ultra, 128 MB RAM
- ...! jak na przygodówkę - szybko



### Uwagi:

Ugly Joe: Hm, ciekawe, nie powiem... acz gra sama w sobie raczej średnia.  
McDrive: Przygodówka to przygodówka - jak ktoś nie lubi, to po rycerzach m.j się nie odmiennie...  
Yasiu: A pono taki rycerz potrafił tak człowieka w leb rąbać, że się wszystki odmiennie...  
Jedi: Eeee tam, z tymi zakutymi łbami nie daje się wcale dyskutować. Oklepałem jednemu maskę lemiem, to potem narzekał, że mu się głowica zn eksztatila. Mięczaki w puszkach i tyle.

## RollerBot

- Gatunek: arcade
- Ocena: 2
- Wymagania minimalne: Win9x, Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, akcelerator
- Graliśmy na: C400, 128 MB, Riva TNT 2 32 MB
- ...! Zasuwało... ale co z tego?



### Uwagi:

Mac Abra: A ja ostrzegałem, żeby brać tę grę na własne ryzyko, może nie?  
Ugly Joe: Ja uwierzyłem i nie narzekam...  
Draco: A ja nie! Wierzyłem, wziąłem i oddałem po godzinie z komentarzem, którego wstydzę się tu przytoczyć...  
Smuggler: El General oddał ją na drugi dzień ale tylko dlatego, że wziął ją sobie do domu :).

## Serious Sam

- Gatunek: FPP + TPP
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, 8 MB 3D
- Graliśmy na: C566, 128 MB, Riva TNT2
- ...! bez problemów

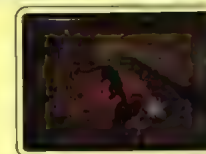


### Uwagi:

Smuggler: Gierka jest w sumie reklamówką engine'u - ale więcej takich reklamówek! :))  
Ugly Joe: Relaksujące. Można wyłączyć mózg i trenować palce...  
McDrive: Nie ma to jak hordy szarżujących wrógów i skrzyneczki z amunicją - jest po prostu świetnie!  
StrangeOne: Fakt - dawno już tak wielu redaktorów n e grało ze sobą w kooperativa!  
Yasiu: Yaaatka!!!!!! :)  
0132: Mile, aby ukończyć nerwy po wysiłku umysłowym.  
Jedi: Kurczę! Od czasów Quake'a nie było w redakcji takiej sieciowej gorączki!  
Czarny Iwan: Polecam. Rzeźnia, ot co!

## Severance: Blade of Darkness

- Gatunek: Action RPG
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: PII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator z 8 MB RAM
- Graliśmy na: PII 400 MHz, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
- ...! działało całkiem zwawo



### Uwagi:

Smuggler: Krew sika po ścianach... K.IMAT to ma... nie powiem.  
StrangeOne: Jeśli kogoś rajcował Rune, to w Severance poczuje się jak w domu!  
McDrive: Eee tam, Rune - Severance jest dużo lepsze!  
Gem.ini: Pewnie, że tak! Jak dla mnie RE-WE-LA-C-A!  
Yasiu: Sikanie po ścianach? Mniem, najlepsza zabawa prawdziwych krasnoludów!  
0132: Śliczne, fajne... nic tylko grać i ścierać szmatką flaki przeciwników z monitora.  
Jedi: A wy od razu tylko o jednym! Ech. A... nie ma tam jakichś ładnych dziewcząt?

## Ski Resort Tycoon

- Gatunek: ekonomiczna
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD
- Graliśmy na: C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2
- ...! śnieg padał gęsto i szybko



### Uwagi:

Mac Abra: Gierka dla fanów Malysza, lubiących zabawy w biznes.  
Ugly Joe: Nic nadzwyczajnego.  
Yasiu: Biznes Malysza?  
0132: Jak widać, kasę da się zbć na wszystkim... nawet na sprzedaży samego śniegu.  
Jedi: A balwanka można kupić? Takiego białego z marchewką?

## Skijump Challenge 2001

- Gatunek: skoki narciarskie
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD
- Graliśmy na: C 433, 256 MB RAM, WIN 98, Riva TNT 2
- ...! bez zastrzeżeń

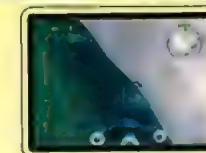


### Uwagi:

Smuggler: A tu dokładnie na odwrót - ładna grafika, średni realizm, mierna grywalność!  
0132: Słowem, niemiecka robota :P.  
McDrive: I czemu nagle wszyscy wzięli się za gry z lotami w roli głównej...  
Yasiu: Czekać tylko na dodatek do Flight Simulator'a - wyjdzie?  
Jedi: Wyjdzie - bokiem. A potem mu jeszcze narty na lewą stronę wywiną

## Star Wars: Battle from Naboo

- Gatunek: strzelanka
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: PII 233, 64 MB, akcelerator z 8 MB RAM
- Graliśmy na: PIII 800, 256 MB RAM, GeForce2
- ...! bez problemów, ale co z tego?

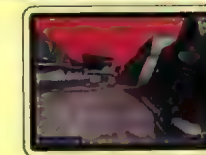


### Uwagi:

Smuggler: Może by tak wynająć jakąś używaną Death Star i posłać ją prosto nad siedzibę Lucas Arts?  
Gem.ini: Pozwolisz, że poprowadzę atak? :)\nMcDrive: Jestem jak najbardziej za, bo ostatni dobry tytuł stamtąd ma już dobre dwa lata, a nowego niestety nie widać...  
Jedi: Och, wy nie nie rozumiecie... Nie mogę ich uczyć. Są za starzy. I za głupi.

## Ultimate Paintball Challenge

- Gatunek: FPS
- Ocena: 3
- Wymagania minimalne: P200, 32 MB RAM, DirectX 7.0a
- Graliśmy na: PIII500, 256 MB RAM, GeForce DDR
- ...! nieźle, nieźle... a jak tam u was?



### Uwagi:

Ugly Joe: Nluudne, deprymujące i w ogóle bez sensu...  
StrangeOne: Paintball jest wprawdzie świetny, ale tylko na żywo - takie symulacje to tylko cien rzeczywistości emocji!  
Gem.ini: Emocji?! No, jak sobie przypadkiem, sięgając ręką po mysz, herbatę na klawiaturę wylejesz... :P  
Yasiu: Patrząc na tytuł, czuję się zdezorientowany... W tej grze nie ma Ultimate, nie ma Challenge, a i Paintball biednie się prezentuje...  
0132: Chwył marketingowy. Kupią tę cienką gierkę fani s eciówek, wysięgów i strzelania kolorowymi kulkami...  
Jedi: Kulkami? Mowa może o "Smoczach ku ach"? Powiedzieć Zenob i, żeby następnym razem przygotowała je na ostro, bo ostatnio były mdłe.

## World War 2: Normandy

- Gatunek: FPP
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P2 400, 64 MB RAM, DirectX, Win 9x, akcelerator
- Graliśmy na: C466 128 MB, Riva TNT2
- ...! to nie był blizkręć, a e może być

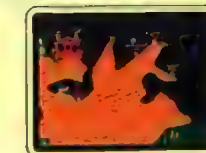


### Uwagi:

Mac Abra: Zmarnowana szansa...  
Smuggler: Kolejny nieudany FPP z akcją osadzoną w II wojnie światowej.  
Ugly Joe: Mizerne, szare, mizerne...  
StrangeOne: Gdy sobie przypomnę Sudden Strike, to aż lezka się w oku kręci...  
0132: Chyba podczas programowania twórcy znajdowali się pod ciągłym ostrzałem.  
Jedi: A tak. To te nowe ruskie czołgi, które strzelają do środka.

## Worms World Party

- Gatunek: arcade/shooter
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM
- Graliśmy na: C600, 128 MB
- ...! jak pocisk z bazooki!



### Uwagi:

Smuggler: No cóż, Wormsy to Wormsy... ale "wszystko już było"...  
Mac Abra: Dla tych, co mają Internet albo nigdy nie widzieli Robali na oczy - idealne!  
McDrive: Dla tych, co to Wormsy widzieli i nawet Internet mają, ale przezywają częste najazdy znajomych - też idealne!  
Yasiu: A dla mnie?  
0132: Eeeee taaaaaamm... fajnie się glercuje, i tyła. Obowiązek.  
Jedi: Obo co? Toż to przecież czysta przyjemność! Uduśles kiedyś własnego tasienca?



# Ultimate Paintball Challenge

*Dotychczasowe próby przeniesienia emocji związanych z pneumatyczną bronią na kulki z farbą, czyli na paintball, nie miały dobrej prasy. Nic jednak dziwnego: każdemu z nich brakowało wiarygodności w takim stopniu, w jakim nam brakuje wakacji. Ultimate Paintball Challenge - kolejna próba oddania zapaleńcom narzędzia umożliwiającego "plucie" farbą bez konieczności okładania siniaków lodem i prania spodni, podjęta przez Cat Daddy Games pod egidą Activision - wyjątkiem od tej reguły niestety nie jest.*

Gem.ini

**U**ltimate Paintball Challenge to klasyczny FPS wykorzystujący autorski engine 3D Cat Daddy. Sensem gry jest - ogólnie rzecz ujmując - dobra zabawa. Staramy się nie utonąć w powodzi farby zmierzającej w naszym kierunku pod najróżniejszymi kątami i z najrozmaitszych miejsc: szczegółowo zaś - sprostać tytułowemu "Ostatecznemu Wyzwaniu" i poprowadzić zarządzaną przez siebie drużynę wprost do stolika z pucharem dla najlepszego krajowego teamu w paintballu. Jednak do tego ostatniego droga daleka i nie każdy, powiem nawet większość z tych, którzy chwycą w dłoń "marker" i z silnym przekonaniem wiatrowi inercji ruszą w pole, po niego sięgnie...

Zacznijmy od początku. Po krótkiej wizualizacji (ok. 30 sekund) przyznajemy obejrzeniu intro, którego nie ma (widać autorzy oszczędzili sobie trudu), gra stawia nas przed wyborami ujętymi w niewielkim menu głównym gry. Tu, prócz standardowego dla FPS w 3D zestawu opcji, znajdziemy dwa tryby gry. Celem pierwszego z nich - Instant Action - jest, zgodnie



z oczekiwaniami, wrzucić graczy od razu w głęboką farbę. Jednak nie oznacza to wcale, że brakuje możliwości dostosowania warunków rozgrywki do własnych upodobań i potrzeb. Nie. Można dobrać poziom trudności gry tak samo (easy, medium, hard; dodatkowo możliwe jest zdefiniowanie liczby trafień niezbędnych do zatagowania przeciwnika) jak planszę (jedną z 10 w grze) czy wreszcie rodzaj rozgrywki. Tych ostatnich jest 3: Elimination, czyli kto i kogo przy określonym limicie tagów, Capture the Flag, co rozumie się samo przez się, oraz wariacja na temat tej ostatniej: Center Flag, gdzie w miejsce odrębnych flag każdej z drużyn, umieszczonych gdzieś głęboko "behind enemy lines", pojawia się tylko jedna, neutralna i reszponująca w samym centrum mapy.

Drugą możliwością samorealizacji w zmaganiach jest, stanowiący o sensie gry i realizujący jej cel, a ujawniony parę akapitów powyżej - Tournament, który do akcji dodaje odrobinę strategii, a więc konieczność zarządzania teamem i kasą zarabianą w trakcie turnieju. Jak to rozumieć? Turniej rozpoczynamy jako jednoosobowy team wyposażony w najgorszy marker (broń na kulki z farbą), ale sporo dobrych chęci i, co najważniejsze, niewielką, lecz wystarczającą na początek kasą. Pieniążki można wydawać, wynajmując kolejnych członków drużyny oraz wyposażając ich w coraz lepszy sprzęt, czyli broń (niekiedy o milusio brzmiących nazwach, np. Widower) i akcesoria do niej (czyli amunicję i zbiorniczki ze sprężonym CO<sub>2</sub>, ale również granaty na farbę). Zarządzanie teamem to również konieczność rozdzielania tzw. punktów zwycięstwa pomiędzy członków drużyny, a zatem rozwinięcia każdej z trzech cech: celności, szybkości, uników składających się na charakterystykę zarówno własnej postaci, jak i botów.

No to pięknie, ale jak całość prezentuje się w praktyce? Przede wszystkim trudno. Dlaczego? Dlatego, że przeciwnicy, co do jednego, noszą w plecaczku testy Mensy (nigdy się nie myli), a to sprowadza grę na poziomie hard (bądź najwyższej lidze w turnieju) do "nie zdążyłem nawet wcisnąć LMB"... Słowem, boty popełniają kardynalny grzech botów. Są idealne. Być może dałoby się to przełknąć, gdyby nie fakt, że nie tylko o precyzję strzelania tutaj chodzi, ale że niezbędne jest wygrywanie bitew o flagę, a drużyny z najwyższych szczebli tabeli (które, nawiasem mówiąc, nie ma, więc nie bardzo wiadomo, na czym stoimy...) robią to zdecydowanie sprawniej niż nasza. W tej sytuacji zmuszeni jesteśmy do jednoczesnego bronięcia własnej flagi, blokowania przeciwników i biegu po cudzą flagę. A trzeba przecież pamiętać, że każda pecyna farby na ubranku to 10 sekund wyłączenia z gry... Istnieje wprawdzie możliwość wydawania rozkazów w rodzaju: atakuj, broń pozycji/flagi itp., jednak w trakcie gry ze względu na różnice w "wyszkoleniu" nie na wiele się to zdaje. Co z tego bowiem, że damy rozkaz "biegnij po flagę", skoro i tak nie dobiegnie, albo "broń flagi", jeśli i tak nie sprostą zmasowanemu i co gorsza zsynchronizowanemu atakowi przeciwnika?

Czego przede wszystkim jednak zabrakło? Hm, zastanówmy się chwilę... Zwykle w FPS-ach pojawia się tryb, który ratuje nie najszcześliwszą część - myślę o multiplayerze. Niewątpliwie w Ultimate Paintball Challenge poprawiłby on nieco ogólną ocenę: pomyśleć tylko, że dwa teamy po parę osób i neutralna flaga pośrodku ogromnego więzienia!... Problem tkwi jednak w tym, że... multiplayera najzwyczajniej brak! Co ciekawe, wygląda na to, że nie znalazł się w ostatecznej wersji przez przypadek. Jak bowiem wytłumaczyć fakt istnienia w grze funkcji bezszelestnego skradania się? Przecież boty i tak się na to nie łapią... Czyżby twórcom zabrakło czasu i ochoty? A może winę ponoszą umiejętności czy raczej ich brak?

Tak czy inaczej Ultimate Paintball Challenge dołączy, moim zdaniem, do nielicznej już listy paintballi, które, o ile nie jesteś przypadkiem zadeklarowanym miłośnikiem tykania farbą, należy omijać szerokim łukiem. Solidnie niedopracowany single player (te boty...) i zupełny brak multiplayera, przy zaledwie poprawnej oprawie audio i wideo, nie są w stanie skłonić gracza do poprzestawania z nim dłużej niż parędziesiąt minut. Wydaje się też, że spostrzegli to również twórcy: informacji o UPC nie sposób znaleźć na stronie Activision, a i samo Cat Daddy nie sposobi się wcale do sequela, koncentrując się w chwili obecnej na MS Flight Simulator 2000. I wierzę mi, tak jest lepiej. I dla nich, i dla nas... □

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Ultimate Paintball Challenge  
**Dystrybutor:**  
Cat Daddy Games/Activision  
**Internet:**  
www.catdaddy.com  
**Wymagania:**  
P200, 32 MB RAM, DirectX 7.0a  
**Akcelerator:**  
wskazany

**Plusy:**  
• paintball  
• duża liczba markerów  
• granaty!

**Minusy:**  
• AI  
• brak multiplayera  
• gra na godzinę do dwóch...

Ocena:  
**3**



Weź udział w szalonych przygodach kosmitów i zostan odkrywcą Planety Obcych

## ALIEN PARADIA



POLSKA WERSJA

- duża dawka humoru
- ponad 30 typów postaci
- wirtualne zwierzęta
- gra pozbawiona przemocy

Eclipse Software

dinamic MULTIMEDIA

wkrótce w sprzedaży  
za 39,95zł

TopWare JUST 4 FUN

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl, email: sales@topware.pl  
Copyright 2000 Dinamic Multimedia, S.A. Developed by Eclipse Software, C. B. Wszelkie prawa zastrzeżone.



# Mercedes-Benz TRUCK RACING



*W teorii jazda po torze wyścigowym z prędkością maksymalną ograniczoną do 160 kilometrów na godzinę nie powinna się nawet wyścigami nazywać, ale... No właśnie, wystarczy choć przez chwilę popatrzeć na jadące bok w bok ryczące trucki, by w pełni doświadczyć efektu względności - na ten przykład prędkości. Bo te "marne" 160 kilometrów jest tutaj całkowicie wystarczające, by popędzana adrenaliną krew szybciej krążyła w żyłach. I to wcale nie dlatego, że małą szybkość maksymalną rekompensuje wynoszący jakieś osiem sekund czas jej osiągania!*

McDrive

**Z** przykrością muszę w tym miejscu stwierdzić, że do tej pory ciężarówkę z wyścigami jakoś nie kojarzyłem. Rajdy owszem, przemierzanie bezdroży jak najbardziej (hen, nie ma to jak relaksująca przejażdżka ośmiokołowym Behemothem w Insameli), ale równe, asfaltowe i w dodatku zapętlone drogi? I to jeszcze w momencie, gdy nie jest to wyścig z czasem (jak w Hard Track czy jego drugiej części)? To przecież nie ma najmniejszego sensu! A przynajmniej nie miało do tej pory. Ale oto pojawił się Truck Racing i swoje dotychczasowe poglądy przysłało mi w tempie nieźle przyspieszonym zrewidować. Jak się bowiem okazuje, ciężarówki na torach wyścigowych nie tylko jeżdżą, ale dodatkowo takie zawody są niezwykle widowiskowe. Że nie wspomnę o niesamowitych wprost wrażeniach z prowadzenia takiego monstrum!

Zanim jednak do nich dojdę, należy się wam parę słów wyjaśnić odnośnie zasad, które przedstawionym tu cyrklem kierują. Na początek wozy. W przeciwieństwie do ta-

techniczne dotyczą również niedużych zmian w samej taktyce jazdy. Ot, choćby taki silnik i dbające o jego kondycję potężne turbosprężarki. Fakt, o kondycję dbają bardzo dobrze, ale pochłaniają przy tym niesamowicie wprost ilości powietrza! A to wpływa nie tylko na dobre samopoczucie ekologów, ale ma też kolosalne konsekwencje dla stylu jazdy. Ot, choćby takie trzymanie się cienia aerodynamicznego gościa z przodu. W niemal wszystkich wyścigach torowych jest to przecież taktyka stosowana nagminnie i polecana przez każdego. W niemal wszystkich, ponieważ nie w wyścigach trucków! Taka jazda drastycznie ogranicza bowiem ilość docierającego do sprężarek i silnika powietrza, a to żadnemu z nich nie wychodzi na zdrowie - i nie chodzi tylko o spadek osiągnięć, ale i chłodzenie!

Zresztą to nie jedyny powód, dla którego żaden z kierowców nie schowa się dobrowolnie za innym. Pamiętajcie, co mówiłem o odgórnie ograniczonej prędkości maksymalnej? Ano właśnie - ten fakt również powoduje, że jazda w cieniu aerodynamicznym przestaje mieć jakiegokolwiek sens. Bo kto chciałby dobrowolnie przegrzewać silnik swojego bolidu (może o nieco "niebolidowatych" kształtach, ale przecież po torze śmiga?), tudzież pozbawiać się widoku do przodu?



kiej na przykład Formuły 1, wszyscy kierowcy i wszystkie zespoły startują tu na jednakowych maszynach różniących się między sobą co najwyżej po nalepianymi na karoserii reklamami tudzież ustawieniami podwozia. Jeśli bowiem chodzi o silnik, hamulce, opony, krzyżnię biegów czy pojemność baku z paliwem, wszyscy mają dokładnie takie same szanse, przez co o miejscu na podium decydują właściwie tylko umiejętności kierowców - czyli w wypadku gry, graczy. Ba, tu nawet nie ma serwisu, który mogłby coś sp... znaczy się za długo zabawić się w zmienianie opon! Gdy wyjeżdżamy na tor, wszystko zależy już tylko od nas i winy za ewentualne niepowodzenie nie będzie za bardzo na kogo zwać. No chyba że na niezbyt kulturalnego przeciwnika, ale raczej ciężko wymagać, by wyścigi takich kolosów obył się bez zadrapań na lakierze!

Zostawmy jednak innym kierowców jeszcze na chwilę w spokoju, bo sprawy

panowanie nad ważącymi ponad pięć ton, ryczącymi potworami do najprostszych zaś nie należy. a wpatrywanie się w czerwone lampki tylne to jednak nie to samo, co "własnooczne" kontrolowanie trasy. Hamulce są tu wprawdzie "zyleciaste", a jazda po trawie czy wygrzebywanie się z piaskowych pułapek nie stanowi jakiegoś większego problemu, ale nie można zapominać, że wszystko to oznacza przede wszystkim stratę cennych sekund. A ze względu na niewielką długość pojedynczego wyścigu (w okolicach pięćdziesięciu kilometrów - ale opony i tak wcale dużo więcej by nie wytrzymały, że o paliwie czy chłodzowie do hamulców nie wspomnę) na

odrabianie straconych sekund nie ma po prostu czasu. Może, gdyby jeszcze przeciwnicy niezbyt dobrze radzili sobie z kołem kierownicy, byłoby to wykonalne, ale przy standardowych ustawieniach nie ma nawet co marzyć o odrobieniu straconego czasu! Ba, na standardowych osiemdziesięciu procentach umiejętności nie ma w ogóle żadnych szans na jakieś lepsze miejsce - dla normalnych ludzi są one całkowicie poza zasięgiem i przy bezbłędnej jeździe! Na szczęście umiejętności komputerowych kierowców można zmniejszyć, a przy takich trzydziestu procentach jeździ się już na początku całkiem przyjemnie, choć i tak o dogonieniu lidera po wycieczce na zieloną trawkę wciąż lepiej nie liczyć.

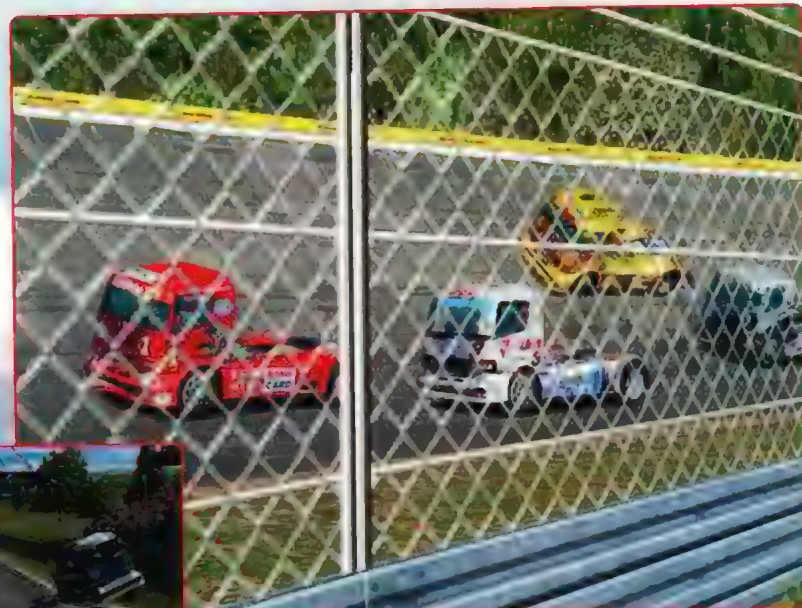
Nie da się bowiem ukryć, że Mercedes-Benz Truck Racing jest grą bardzo wymagającą. Twórcy postawili na maksymalny realizm, co daje się odczuć wszędzie - umiejętności kierowców są tu tylko jednym z przykładów. W dodatku wcale nie najważniejszym, bo na przyjemność płynącą z grania, moim zdaniem, znacznie większy wpływ ma realizm jazdy. Ok, zdaję sobie sprawę, że ocenianie realizmu jazdy takimi młociami jest nieco "nacłaganie", bo raczej mało kto miał możliwość wzięcia udziału w rzeczywistym wyścigu (a już na pewno nie byłoby to ja - a szkoda, szkoda...), ale ostatecznie po tysiącach godzin spędzonych za kółkami przeróżnej maści pojazdów mechanicznych jakiegoś tam pojęcie o ich zachowaniu jednak się ma - a ciągniki siodło-

we nie biorą się przecież z kosmosu.

Chociaż, nie da się ukryć, że kierowanie, choćby i wirtualne, takim cudem to jednak coś nowego. Najbliższe wrażenia oferowała moim zdaniem Grand Prix Legends - i tam, i tu poślizgi były bowiem na porządku dziennym. A co najważniejsze, ich występowanie nie jest niczym złym! Dzięki wielkiej mocy silników oraz braku generowanej przez spojler siły dociskającej wozy do podłoża utrata przyczepności nie

jest tu jednoznaczna z ładowaniem na bandzie. Ba, w niektórych przypadkach jest to nawet najszybszy sposób pokonania zakrętów! Nie można go jednak nadużywać, bo opony naszego milusińskiego nie są niezniszczalne i po paru pokonanych na maksa okrążeniach ich przyczepność gwałtownie spada, co najlepiej na dalszą jazdę, niestety, nie wpływa... Przy zachowaniu umiaru wyścig daje się jednak pokonać bez niemiłych niespodzianek ze strony opon, ciesząc przy tym przyjemnością zostawianych na asfalcie czarnych śladów, które można by na dobrą sprawę wziąć za jeden ze znaków rozpoznawczych tych wyścigów.

Nie tylko to zresztą odróżnia "zabawę" truckami od innych współcześnie rozgrywanych zawodów torowych. Na porządku dziennym jest tu również jazda kontaktowa - zderzak w zderzak czy lusterko w lusterko (boczne rzecz jasna). Drobnie puknięcia nie robią na tych kolosach najmniejszego wrażenia, a jeśli tylko są "przypadkowe" (czyli nie noszą oznak niesportowego zachowania), ani sędziowie, ani pozostali uczestni-



## Nasz bohater:

Masa: 5015 kg  
Rozstaw osi: 3600 mm  
Szerokość: 2550 mm  
Prędkość maksymalna: 160 km/h (powyżej zostaje odcięty dopływ paliwa)  
Przyspieszenie: 0 do 100 km/h - mniej niż 6 s, 0 do 160 km/h - około 8 s  
Silnik: Mercedes-Benz OM 501 LA  
Opony: Continental 315/70 R 22,5  
Skrzynia biegów: pięciobiegowa ZF HP 600 automatic  
Zbiornik paliwa: 110 litrów

Zostawmy jednak innym kierowców jeszcze na chwilę w spokoju, bo sprawy





Zresztą, właśnie z bandami związane jest ograniczenie prędkości w wyścigach - z przeprowadzonych badań wynikało bowiem, że 160 kilometrów na godzinę jest górną granicą, przy której obecnie istniejące na torach zabezpieczenia są w stanie pełnić swoje funkcje. Ale że w grze ich



wytrzymałość nie jest problemem, można je wyłączyć, a wtedy te kolosy osiągają prędkości rzędu 250 kilometrów na godzinę! To już nie żarty, ale dzięki bardzo dobrym pomocom i takim prędkości daję się spokojnie przeżyć, pozostając w dodatku na torze.

Najważniejszym ułatwieniem jest znana z większości gier samochodowych strzałka. Nie jest to jednak taka zwyczajna strzałka - dzięki zmianom kolorów wiemy dokładnie, kiedy jedziemy z prędkością optymalną w kierunku zbliżających się zakrętów! Przyznacie chyba, że pomysł to bardzo prosty, a przy tym znacznie zwiększający możliwości tego pomocnika. Koniec z ciągłym patrzeniem na prędkościomierz! Można

się skoncentrować na tym, co najważniejsze - na trasie - nie zaprzatając sobie głowy danymi o zakrętach. Puryści mogą, rzecz jasna, strzałkę wyłączyć, tylko po co? Dużą pomocą są również lusterka, których włączenie na wolniej pracującym komputerze zwalnia grę, ale gdy tylko możemy sobie na nie pozwolić, stają się najlepszymi przyjaciółmi kierowcy. I to nie tylko dlatego, że pozwalają uniknąć niepotrzebnych stłuczek, z ich pomocą bardzo dobrze kontroluje się na przykład poślizgi (czarne ślady na asfalcie wyglądają, moim zdaniem, bardzo miło - choć opony za nimi niestety nie przepadają).

W wyciskaniu z wozu ostatnich potów bardzo dużą rolę odgrywa również strona dźwiękowa gry. Poślizgi, blokowanie kół, zmiana rodzaju podłoża (zazwyczaj na pobocze), działanie hamulców - wszystko to dociera do nas również z głośników! Odgłosy są po prostu świetne (także i lecąca w tle muzyka - po ściszeniu stanowi wspaniałe tło nieprzeszkadzające w jeździe) i gdyby je tylko uzupełnić jakąś kabiną na siłownikach, iluzja byłaby stuprocentowa! Bo trzeba wam wiedzieć, że i do grafiki nie sposób się przyczepić. Wygląda jak na współczesną grę przystało, wykorzystuje co tylko akceleratory 3D mają do zaoferowania, a w dodatku nie ma kosmicznych wymagań co do procesora. Słowem jest dopracowana



w takim stopniu, jak oprawa dźwiękowa!



Do tego dochodzi jeszcze standardowy obecnie tryb multiplayer (co to oznacza dla realistycznych wyścigów, wyjaśnić mam nadzieję, nie muszę), mnogość torów, rozbudowany setup wozów oraz poradnik w formie mówionej dla początkujących (wprawdzie po angielsku, ale zawsze to coś) - taaaa, nie da się ukryć, że Mercedes-Benz Truck Racing jest tytułem, w którym każdy doświadczył! Do tego zaś niesamowicie wprost grywalnym, przez co można go z czystym sumieniem polecić niemal wszystkim miłośnikom sportów motorowych. Niech was wielkie gabaryty nie zmylą, tu trucki pokazują, na co je naprawdę stać! A zapewniam was, że stać je na równie wiele, co bolidy F1!

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Synetic

Dystrybutor:

THQ

Internet:

http://www.mbr.de

Wymagania:

PI 350 MHz, W 95, 64 MB RAM,

DirectX 7.0a, akcelerator z 16 MB

RAM

Akcelerator:

niezbędny

Plusy:

• fizyka jazdy

• grywalność

• przystałość

• dźwięki

• klimaty i cała rozgrywka

Minusy:

• na 100% wysoki poziom

trudności (ale można go

zmniejszyć!)

## JUŻ W SKLEPACH

Najnowsza gra z unikalną fabułą,  
w stylu role-playing, legendarnego już

Petera Molyneux

# BLACK & WHITE

Magiczny a zarazem mistyczny świat Eden, w którym odgrywasz rolę istoty posiadającej boską potęgę.

Rozwijasz swoje moce i władzę, powiększasz mistyczne kreatury do gigantycznych rozmiarów i szkolisz je, by wykonywały Twoje polecenia. Czy staną się one niszczącą siłą czy pomocną ręką, zależy jedynie od Ciebie. Styl gry determinują Twoje poczynania. Białe czy Czarne - to kim będziesz - zależy tylko od Ciebie. W tym świecie wszystko jest możliwe.



# WSPIERAM DOBROCZYNNOŚĆ



# DBAM TYLKO O SIEBIE

Będziesz dobry, czy zły?  
Czy Twój Świat będzie Piekłem, czy Niebem?  
Wybór należy do Ciebie!

www.blackandwhite.ea.com







# OFFROAD

Jak Mercedes Benz Racing, pojawiło się kilka naprawdę dobrych tytułów pozwalających zażyć prawdziwą adrenalinę. Wśród nich jest Offroad, który dla mnie jest intrygujący, ale wielu mamaków nawi. Ci, którzy ukończyli naprawdę dobrą zabawę ze szczytą powagi - szczególnie w trybach sieciowych, z pewnością nie lubią w ogóle wysilać szarych komórek?

beerman

Offroad to swoja propozycja do tego właśnie grona. To jest gra, którą składa firma Rage. Ona to właśnie jest Offroad, czyli najmniej skomplikowaną grą, która może być w roli głównej. Mało tego, nie dość że najmniej skomplikowaną, to jeszcze... niezbyt zabawną. Zresztą poczytajcie.

Offroad to gra, która może być w roli głównej. Mało tego, nie dość że najmniej skomplikowaną, to jeszcze... niezbyt zabawną. Zresztą poczytajcie. Uwagę każdego gracza przyciągają, oczywiście, dostępne tryby rozgrywki. Pierwszy - Championship - to całe mistrzostwa, w czasie których za wygrane wyścigi zdobywasz punkty, a wraz z nimi prestiż, sprawiający, że przechodzisz do coraz lepszych teamów. Jeśli dobrze się sprawujesz, sponsorzy z pewnością pomyślą o dodaniu usprawnień do twojego auta, a dopiero te pozwalają podjąć walkę z liderami ligi. Pozostałe dwa tryby, czyli Time Trial i Challenge, pozwalają bawić się na tych samych trasach, co w czasie mistrzostw, ale tym razem decyzja, co do warunków, w jakich będzie się odbywał wyścig, należy do gracza. Nie zabrakło, rzecz jasna, takiego drobiazgu, jak konieczność odblokowywania tras poprzez kolejne awanse w mistrzostwach.

Oprócz trybów rozgrywki, w menu znajdziemy jeszcze tylko opcje pozwalające na ustawienia grafiki. Warto wszystko podkręcić na maksa (aczkolwiek sprzęt trzeba mieć w miarę dobry) i zabrać się za jazdę. Nie jest przy tym ważne, jakie auto wybierzesz, bowiem w Offroad nie ma ani promila realizmu. Dlatego bierzemy to, co nam się podoba, i ruszamy w trasę. Tutaj wybór jest nieco większy, ale łatwo zauważyć, że tory podzielone są na trzy kategorie - a wewnątrz nich różnice właściwie nie są istotne. A nawet gdyby były istotne, to i tak najbardziej bym wam polecił (i polecam) przejazd od punktu do punktu, po trasie pokręconej jak łonowy włos krukodyla nilowego, i to jeszcze z górki. Dopiero wtedy można przy Offroad poczuć jakiś dreszcz.



Wszystkie te tryby rozgrywki, które nie są zbyt trudne, mają jakieś wymagania również co do realizmu. Nie jestem zwolennikiem hardcore'owych symulacji, ale gdyby Offroad był w połowie tak realistyczny jak Insane, byłby całkiem inną grą. Niestety realistyczne jest tylko uczucie prędkości i ewentualnie radości ze zwycięstwa (a osiągnięcie go sfinansuje z pewnością wielu graczy).

Offroad jest taka gra, w której nie ma większego sensu, niż w innych, nie widzieliśmy. Offroad pozwala naprawdę odczuć prędkość, umożliwia jazdę dwoma osobami przy jednej maszynie, do tego jeszcze naprawdę ładnie wygląda. Jednak, moim zdaniem, zalety te są niewielkim argumentem wobec nijakości całej gry - jest co najmniej kilka o niebo lepszych tytułów. Wynika z tego smutny wniosek: nowy produkt Rage'a nie powinien zagościć na półce zwykłego gracza. Znudzi go za szybko, a nie zawsze jest z kim pograć w dwie osoby. Jeśli jednak czujesz powołanie do kolekcjonowania wszystkich gier o wyścigach, pewnie kupisz Offroad, ale szybko o nim zapomnisz. □

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Wydawca:

Dystrybutor:

Rage

Internet:

Wymagania:

Pu 256, 64 MB RAM

Akcelerator:

Konieczny

Plusy:

• ładna grafika

• split screen

• szybkość

Minusy:

• zero oryginalności

CD-ROM 05/2001

# NASCAR

## Racing 4

Wyścigi tak realne  
jak nigdy dotąd!



SIERRA

APOLLO

Dystrybutor  
w Polsce:

Wydawcy Skup  
Książek Korzysta  
www.mgp.pl

021 81 87 20

99 zł  
przystępna cena



# WORMS WORLD PARTY

**T**ak to jest. Niewątpliwie do tego gatunku można zaliczyć słynne Wormsy, które tym razem mnie przyszło opisać. Już pierwszy rzut oka na tytuł gry: Worms World Party pozwala stwierdzić, że czeka nas globalna impreza. Jak to najczęściej bywa z pierwszymi wrażeniami, jest ono słuszne. Nowa produkcja Team 17 skierowana jest głównie do graczy znajdujących się w siódlach pająka zwanego Internetem.

Czy to oznacza, że inni, których zwłaszcza w Polsce nie brak, nie mają tu czego szukać? Z przykrością muszę stwierdzić, że tak. WWP jest grą zmienioną w tak niewielkim stopniu w stosunku do swojej poprzedniczki, Worms: Armageddon (która to z kolei niezwykle zbliżona była do Worms 2), że ci, którzy ją zakupili, mogą śmiało nowe Robale pominąć, gdyż będą nimi zawiedzeni. Gra wydaje się tylko upatchowanym Armageddonem, skromnym mission packiem z poprawionym multiplayerem. No dobrze, trochę przesadam, zmian jednak trochę jest, a wymienić z nich można choćby...

## MISJE

Uff, trochę tego jest, całe 40 nowych misji. Dla tych, którzy pamiętają poziom trudności zamieszczonych (a szczególnie plajet, o ile dobrze pamiętam) w Worms: Armageddon mam złą wiadomość, teraz wcale nie są łatwiejsze, powiedziałbym, że wręcz przeciwnie. Misji zdecydowanie nie pole-

cam. Długo się zjawisko. Jest sporo gier, w które każdy recenzent z przyjemnością gra, ale których nie chce recenzować. Bo cóż innego można napisać o kolejnym sequelu gry górującej w swoim gatunku niezmiennie od lat, której kolejne odsłony nie przynoszą żadnych rewolucyjnych zmian?

## Qn'ik



cam pokazującymi graczom, gdyż mogą się spartaczyć i zmniejszyć. Mnie najbardziej w nich drażni zastępowany czas rzeczywisty. Inną sprawą są misje multiplayerowe, które dostarczają o wiele więcej rozrywki niż inne tryby dostępne w grze, a co ważniejsze, cieszyć się nimi mogą ludzie nie tylko z dostępem do Internetu. Niestety, twórcami (zatem autorzy) dodali w wielu misjach multiplayerowych misję, którą kłuje komputer. Nie muszę pisać, z jaką skutecznością potrafi on niszczyć rozrywkę... Z żalem również stwierdzam, że niekiedy umiejętność kombinowania i spryt mniej się liczą niż zręczne palce i refleks. A to powinno być tylko dodatkiem do Wormsów, niestety, proporcje się odwróciły. Najlepiej to widać, gdy pobawimy się

**Już pierwszy rzut oka** pozwala stwierdzić, że czeka nas globalna impreza. Z tym że nowa produkcja Team 17 skierowana jest głównie do graczy znajdujących się w siódlach pająka zwanego Internetem.

## TRYBAMI

Mimo że jest ich wiele, nie wprowadzają naprawdę istotnych zmian, ot, dobrze, że są. Dzięki trybom możemy np. ustalić, czy tura ma się kończyć po strzale, czy po zakończeniu czasu, można też zmienić układ sił w drużynach (opcja Dawid i Goliat, polecam czasem jej użyć, gdyż determinuje nieco inną taktykę), sprawić, że zadawane są podwójne obrażenia, czy że podczas gry pojawia się "deszcz" dodatkowych skrzyń z bronią. W jednej rozgrywce można ustawić maksymalnie trzy takie usprawnienia (czyli np. sprawić, żeby broń palna miała o wiele większą skuteczność, wormsy krwawiły i jednocześnie były niezniszczalne). A jak dodamy do tego schematy broni (od amatorskiego po Super Wormage, gdzie od początku mamy dostępne wszystkie rodzaje broni w nieskończonej liczbie), to w sumie uzyskamy pokaźne możliwości konfiguracji rzezi naszych robaczek!

## BRŃ

Nie ma co ukrywać, to właśnie na niej opiera się cała gra. Jeśli ktoś chciałby poznać dotyczące jej szczegóły, zapraszam do lektury tabelki. Tutaj zaś chciałem zwrócić uwagę na ciekawe zjawisko, a mianowicie Team 17 potrafił chyba przepowiedzieć przyszłość, gdyż bodaj już w Worms 2 pojawiła się broń (oczywiście znaleźć ją również można w Worms World Party) o



dziewięćdziesięciu broniach. Nazywa się Armageddon i powoduje deszcz meteorytów. Gdy graliśmy drużyną Action Mages przeciwko drużynie D-Action (niestety, nieistotnie, sporo ksywek się potarzało), w pewnym momencie został mi tylko jeden worm przeżył, a wrogom udało się go zabić. Na szczęście, w swoim wyposażeniu miałem właśnie Armageddon. Jednej turze zakopłem się pod ziemią i przetrwałem z tego najpotężniejszego środka zagłady, jednak pozostałym przy życiu wrogom był właśnie ten zakopany, reszta została zniszczona/zabita.

ma tu prowadzić takie długie dywagacje, a zapomniałem, że ten tekst zjadł będąc nie tylko ci, którzy na Wormsach zjedli żęby. Pokrocie więc postaram się opisać bardzo nieskomplikowane zasady gry. Na zmyślenie amatorskiej planszy spotykają się drużyny - co najmniej dwie, ale nie krywym, że prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero przy trzech. Liczba ludzi w drużynie jest definiowana przed walką. Gra odbywa się w turach, każdy worm ma swoją turę, w której powinien zyskać jak najwięcej korzyści, by zadać przeciwnikom jak największe obrażenia, ale jednocześnie nie



## Czym eksterminować?

- Bazooka: podstawowa broń, strzelając uważaj na wiatr!
- Homing Missile: rakietę sama się naprowadza na cel! Trzeba jednak trochę podczekać, zanim zacznie się jej używać, gdyż ma czasem tendencję do zdetonowania się nie tam, gdzie trzeba.
- Mortar: niezwykle ciężki w użytkowaniu, wyszteluje rakietę, na którą nie ma wpływu wiatr i wybuch, rozpryskując się, na kilka eksplodujących kulek. Mało praktyczna.
- Homing Pigeon: nic innego, jak naprowadzany gołąb - wskazujesz mu miejsce, a on (teoretycznie) sam znajdzie drogę do celu.
- Sheep Launcher: wyszteluje owcę. Uwaga, niewielki zasięg!
- Grenade: ol, granat. Można zmieniać czas, po którym wybuchnie. Używając go, nie trzeba zwracać uwagi na wiatr.
- Cluster Bomb: działa podobnie jak mortar, ale jest skuteczniejsza, zwłaszcza gdy obok siebie siedzą dwa czy trzy wrogi wormsy.
- Banana Bomb: och, potęga. :) Praktycznie to samo, co cluster, ale o wiele mocniejsza! Lubi się niestety spętać, odbijając od podłoża. Nie skaleczcie swoich Wormów! Jak będziecie mieli szczęście, to dostaniecie również Super Banana Bomb, czyli praktycznie to samo, co zwykła, ale można ją ręcznie zdetonować.
- Axe: topór. Broń, którą można użyć tylko na przeciwniku będącym blisko, zabiera zawsze połowę posiadanych punktów życia. Uwaga, można trafić dwa robale naraz!
- Earth Quake: trzęsienie ziemi. Nie jest to oczywiście zwyczajna broń, ale bonus. Używać tylko wtedy, gdy nasze Wormy są bezpieczne w swoich norkach, a przeciwnik jest niedaleko wody. Może skutecznie zmienić układ sił w grze.
- Shotgun: dwa strzały, każdy może zabrać maksymalnie 5 punktów.
- Handgun: pistolet, strzela kilka razy z rzędu. Bardziej przydaje się do spychania przeciwnika, aniżeli zadawania ran.
- Uzi: seria pocisków, która może poważnie zranić każdego Worma.
- Mini Gun: podobnie jak Uzi, tylko nie zranic, a zabić. :)
- Bow: łuk, może się przydać również poza strzelaniem do przeciwników, np. do robienia mostków.
- Fire Punch: po prostu uppercut (tym, co grali w Mortal Kombat, nie trzeba nic tłumaczyć).
- Dragon Ball: manga? Nie, to po prostu taki holybolt z Diablo, tylko działa na bliższą odległość.
- Kamikaze: wiadomo. Zamiast popełniać seppuku można zabić się efektywniej, raniąc przeciwników. Tylko dla zaawansowanych.
- Prod: broń anemika, pchnięcie. Używać raczej dla żartu, można tym zepchnąć przeciwnika w przepaść albo do wody, inaczej punktów życia nie zabierze.
- Dynamite: sympatyczna broń. Można ją rzucić (stojąc tuż nad przepaścią) lub połobić i odpetrzać jak najszybciej.
- Mine: podobnie jak dynamit, ale... słabiej. Nie polecam, gdy ten pierwszy jest w ekwipunku.
- Sheep: owca. Bardzo skuteczna, ale miewa tendencję do zaklinowania się, tudzież zawracania. Tylko dla doświadczonych.
- Super Sheep: owca sterowana. Wreszcie mamy pełną kontrolę nad losem owcy. Jest to moja ulubiona broń. Można również dostać Aqua Sheep. To samo, co Super Sheep, tyle że potrafi latać pod wodą.
- Mole: kret. Broń slana, przydatna, gdyż wrogi worm jest pod ziemią. Można też spotkać Mole Squadron - zrzucenie kilku kretów naraz.
- Air Strike: seria rakiet zrzucanych z samolotu. Szczególnie praktyczna na odosłoniętą grupę wormsów.
- Napalm Strike: ciężka do opanowania i czasem niebezpieczna dla własnych wormsów broń - uwaga na wiatr!
- Mail Strike: potraktowanie tą bronią powinno spotkać każdego spamera. Po prostu kilka wybuchowych listów, podobnie jak wyżej, należy brać poprawkę na wiatr.
- Mine Strike: cóż, mnie się to nigdy nie przydało, ale może komuś? Po prostu zrzucić kilka min....
- Holy Hand Grenade: Monty Python się kłania. Potężna broń.
- Flame Thrower: miotacz płomieni, szczególnie praktyczny przy kilku wrogich wormsach stojących obok siebie.
- Sally Army: mała armia żołnierzyków. Trzeba tłumaczyć, że wybuchają?
- MB Bomb: tajemnicza broń (więcej o niej w Wormopedii), niezwykle podatna na wiatr. Dla bardziej zaawansowanych.
- Petrol Bomb: koktajl Molotowa. Ziemia nim uderzona pali się bardzo długo.
- Skunk: niezwykle efektywny, ale niezbyt praktyczny, gdyż wiatr jest zmienny i smród może porazić również nasze robaki.
- Mine Vase: wybuchowa waza, uwaga na jej odlamki!
- Sheep Strike: kilka ognistych owiec z nieba, nigdy nie zaszkodzi użyć.
- Carpet Bomb: niezwykle sympatyczny strike: zrzucić kilka "kapsulek", które, zderzając się z podłożem, wybuchają i kureczą na zasadzie matryoszek. Zanim całkiem zmałże potrafią zniszczyć całą wysokość planszy.
- Mad Cows: szalone krowy to bardzo śmiercionośna broń, szczególnie dla zaklinowanych wormsów.
- Old Woman: miła staruszka, która wybuchła po pięciu sekundach. Najlepiej wrzucić ją do jakiegoś "zdołowanego" worma.
- Donkey: posąg osiołka (znowu polecam Wormopedię), chyba druga z kolei najpotężniejsza broń w grze. Spada z nieba i niszczy wybrany kawałek planszy do skutku, czyli opadnięcia do wody.
- Nuclear Test: chcecie zobaczyć fajną, fosforyzującą wodę? No to proszę test nuklearny działa jak trzęsienie ziemi i dodatkowo zatruwa wszystkie Wormy! Otracą 2 punkty życia co tury.
- Armageddon: najpotężniejsze narzędzie mordu w grze. Więcej o nim w recenzji.
- Magic Bullet: podobna nieco do Homing Missile, ale o wiele mocniejsza. Zabijać nią tylko odkryte wormsy, inaczej magiczny pocisk nie trafi w cel!

Wystawić się na odstrzał po zakończeniu tury. Gra się dopoty, dopóki przy życiu nie zostaną tylko przedstawiciele jednego teamu (w grę wchodzi również remis). Prawda, że proste? Ale naprawdę niesamowicie grywalne! Nie zapomnę pewnej mojej akcji, kiedy grałem z kolegą w Sieci. Zostało nam po jednym wormie. Na turę miałem 45 sekund, podczas których musiałem przedostać się na drugi koniec mocno już zdevastowanej planszy. Używałem przez cały czas ninja rope, gdyż nie miałem już jetpacka. Byłem w połowie drogi, gdy na



liczniku czasu w lewym dolnym rogu pojawiła się niepokojąca, pulsująca cyfra 6... /5. odłączenie ninja rope. /4. włączenie inventory. /3. szybkie myślenie i w końcu wybranie bazooki. /2. przytrzymanie spacji i, w międzyczasie, celowanie, puszczenie spacji... TRAFIONY ZATOPIONY! Może podczas czytania sytuacja nie wydaje się być tak dynamiczna, ale zapewniam, że satysfakcję daje niesamowicie. Emocje związane z grą w Worms zawsze były przednie, to się na szczęście nie zmieniło. Nie polecam jednak gry przeciwko komputerowi. Niezależnie od poziomu trudności (jest ich pięć) praktycznie nie pułkuje, strzelając z bazooki czy rzucając granaty. Jednocześnie jednak, poza strike'ami, nie korzysta z żadnej lepszej broni, jak chociażby owce czy nawet cluster bomb. Gra przeciwko niemu jest bardzo trudna (ale tylko ze względu na to, że ma niewiarygodną celność), gdy walczymy tą samą co on bronią, jeśli zaczniemy używać czegoś w rodzaju super sheep, to robi się po prostu nudno. Za AI przynajmniej zdecydowany minus!

#### TEREN

Jak zwykle w Wormsach gra na początku proponuje wygenerowany przez siebie teren lub też skorzystanie z gotowego już obrazka. Ja zawsze wybieram tę drugą opcję. Muszę przyznać, że w WWP pojawiło się naprawdę dużo nowych otoczeń. Brakowało mi ich w Armageddonie, a teraz jest tyle, że znudzenie nie nastąpi szybko. Na szczęście autorzy zostawili też stare obrazki wraz z moim ulubionym, samochodowym (dostępny chyba w demku Worms: Armageddon). Pojawiła się oczywiście kupa nowych, równie pomysłowych (jak choćby walka na kasetach z Commodore 64).

Podobnie jak w poprzedniczkę, Worms World Party oferuje graczom, którzy chcieliby sami stworzyć teren, gdzie przyjdzie im eksterminować przeciwników, edytor. Przypomina on bardzo Paintbrusha (jeśli chodzi o tworzenie nowego obrazka). Niestety, standardowy programik Windows to przy edytorze zamieszczonym w WWP potężna aplikacja graficzna. No, może nieco przesadzam, ale faktem jest, że bez dodatkowych starań nie ma co liczyć na jakiś oryginalny i naprawdę ciekawy teren.

#### MULTIPLAYER

Pisząc o nim, a zwłaszcza o internetowych walkach, muszę się zdać na to, co piszą autorzy, gdyż sam na Internecie zagrać nie mogłem. Nawet gdybym chciał, to nie miałbym z kim. W WWP grałem na kilka tygodni przed oficjalną polską premierą. Rozgrywka na WormsWorldParty będzie niewątpliwie ekscytująca, ponieważ po raz pierwszy można będzie wykonywać w sieci misje, poza tym pojawiają się klany (społeczności w sieci), skłany (społeczności w sieci), czy możliwość zabawiania się w "fort" (gra polega wówczas na zdobyciu fortecy przeciwnika). (Cóż, tak w praktyce oznacza rzeźnię robaków, ale w bardziej kameralnym otoczeniu). Te ostatnie opcje dostępne są, na szczęście, nie tylko "zinternety", użytkownikom, albowiem na tej samej zasadzie można pograć z kumpem (tutaj koleżanką) przy jednym kumpie. Nie ma co kryć, naprawdę zabawa zaczyna się dopiero przy stałym podłączeniu do Globalne Wrota. (Dzięki temu istnieje chociażby możliwość porównywania wyników twoich i treningów, które, nawiasem mówiąc, są jeszcze trudniejsze niż w Armageddonie) używanych przez graczy na całym świecie.

Kolejną atrakcją przygotowaną dla graczy jest tzw. "Wormopedia". Pocho-dzenie słowotwórcze tego wyrazu to oczywiście połączenie "Worms" ze słowem "encyklopedia". Znalazę w niej wiele ciekawych rzeczy i gorąco polecam jej lekturę (jak początkującym (dowiedzą się, o co chodzi) i że Homing Missile dzwala także pod wodą). Jak i starym wyjadaczom, ci na pewno słyszeli i szukali w grze broni obcych, gdyż screeny z ilustracją tej działania były dostępne na Necie. Dzięki Wormopedii dowiedzieć się można, że screeny to był tylko Easter Egg (u nas mamy jako żart primaaprilisowy), a broni nigdzie, poza kilkoma screenami znikniętymi przez nudzących się autorów, znaleźć nie sposób. (Podobno rzecz miała miejsce w

przypadku Diablo - chyba każdy gracz słyszał o słynnym, choć nieistniejącym, krowim levelu.)

Na koniec zostawiłem sobie możliwość poznaczenia się nad grafiką. Jak już wspominałem na początku tego tekstu, nie zmieniła się ona praktycznie w ogóle przez kilka lat. Wciąż jest słiczna, ręcznie rysowana i kolorowa. Niestety, już kilka lat temu, przy okazji recenzji drugiej odsłony Worms (Worms Plus nie liczę) chyba Mr Jedi pobąkiwał, że chciałby pograć w trzech wymiarach. Wtedy może nie był to jeszcze standard, ale teraz udostępnienie gry płaskiej jak naleśnik może już drażnić, zwłaszcza że na przeniesieniu do 3D mogłaby tylko zyskać. Marzę o ręcznym, z widoku TPP, kierowaniu Super Sheep czy chociażby mierzeniem z bazooki. Nie wierzę, że jest to niemożliwe i mam nadzieję, że inni producenci zapełnią lukę na rynku, zaspokajając potrzeby graczy i tworząc coś w rodzaju Scorched Earth 3D (jeśli

któś nie wie to mówię, że SE jest pierwowzorem Wormsów). Do tego czasu skazani jesteśmy na stare, może i dobre, ale zaczyna się już powoli nudzić (przynajmniej mi się nudzi).

Podsumowanie i ocena WWP nie jest, zadaniem łatwym, ponieważ mam mieszane uczucia. Do Wormsów czuję wielki sentyment, ale równocześnie mam pewne potrzeby dzisiejszych graczy, którzy wymagają już nie tylko wyjątkowej przywalności, ale i oprawy na miarę XXI wieku. Gdy słuchałem słynną, kilkadziesiąt godzinową sesję w Worms World Party, stwierdziłem, że mimo to grzywna nie pogorszyła, to nie mogę przyznać grze aż tak wielkiej, niż 6, głównie ze względu na brak większych zmian. Pomysłami jednak osobistymi dla których ta recenzja może być pierwszym spotkaniem z grą robaków, taka ocena zniechęciłaby ich do zapoznania się z grą, więc byłby to błąd. Więc umówmy się, przyznam WWP ocenę 8, ale zaznaczam, że właściciele W:Armageddon, w dodatku niemający dostępu do Internetu, spokojnie mogą od tej oceny odjąć 2-3 punkty, za ci, którzy w Worms nie grają, mogą dodać 1,5 punktu i bezwzględnie pójść do sklepu. Bo uważaj się za gracza i nie poznaj Wormsów, to po prostu bluźnierstwo!

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producenci:**  
Team 17  
**Dystrybutor:**  
CD Projekt tel. (022) 619 09 00  
**Internet:**  
www.team17.com  
**Wymagania:**  
P166, 32 MB RAM, Win 95, DirectX  
**Akcelerator:**  
nie trzeba

**Plusy:**  
• More Worms!  
• Ciekawe misje  
• Ogólne mult play  
• Trudność i mnogość misji

**Minusy:**  
• Czy ktoś widzi tu jakąś nowość?  
• Może tak wrzucić 3D?!!  
• Niekonskweniencje AI  
• To właściwie mission pack z upatczonym trybem wieloosobowym  
• I to przeznaczonym głównie dla maniaków  
• Drugi już "powrót do przeszłości"

JUŻ W SPRZEDAŻY!

# DRACULA ZMARTWYCHWSTANIE

Londyn 1904, minęło siedem lat od chwili, gdy Johnatan Harker pokonał hrabiego Draculę, jednak wszystko wskazuje na to, że koszmar powraca. Pewnego dnia Johnatan odkrywa, że jego żona Mina potajemnie wyruszyła w podróż do Transylwanii, do mrocznego zamczyska Earl's. Kierując poczynaniami Johnatana, będziesz musiał odnaleźć i uratować ukochaną, ale zanim to nastąpi, czeka Cię prawdziwy horror.

Dracula Zmartwychwstanie to mroźny krew w żyłach horror, który dostarczy Ci niezapomnianych przeżyć. Już możesz zacząć się bać!



PL

79<sup>90</sup>

#### PRACA W CD PROJEKT

- Specjalista ds. marketingu internetowego
- Brand Manager

Jeśli jesteś zainteresowany/a pracą w u nas na tych lub innych stanowiskach, zajrzyj na:

<http://praca.cdprojekt.com>

wanadoo

CANAL+ MULTIMEDIA

2CD

SPRAŻAJ WYSIŁKIEM  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
CD PROJEKT  
www.cdprojekt.com

© 1999 Wanadoo Edycja Canal+ Multimedia. Wirtualna Wanadoo Edycja Canal+ Multimedia. Produkcja Wirtualna Edycja. Powstała i funkcjonuje bez zgody producenta zastrzeżonego. Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa, ul. Jerozolimskie 74, tel. (0-22) 632 80 18; Warszawa, ul. Perewa 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.



# Arthur's Knights

Ciekawe, że czasami król Artura, w których można znaleźć źródło niemal wszystkich rycerskich mitów Europy, poświęcono nie za wiele gier komputerowych - "z marszu" przypomina mi się jedynie "Conquest of Camelot", którą dobre dziesięciolecie temu zrobiła Sierra. Obecnie mamy okazję pogłębić swoją znajomość tej epoki za pośrednictwem gry Rycerze Króla Artura, którą wypuściła na europejski rynek firma Cryo, a na użytek graczy znad Wisły spolszczyła firma CD Projekt. We mnie ów produkt, jak rzadko który, wzbudził uczucia ambiwalentne, jakich doznajemy np., gdy nas ktoś wali w pysk, skutkiem czego padamy na bardzo miękkie łóżko obok pięknej i lekko odzianej dziewczyny.

## El General Magnifico

Trzeba, że gra przenosi nas w świat królów i Merlina, ale spotkasz się z nim dopiero pod koniec gry. Animujesz postać Bradwena, syna króla Atrebatów - jednego z pomniejszych plemion zamieszkujących Brytanię w czasach gdy ta była polem bitew pomiędzy Celtami i Saksionami. Na początku naszej ery podbili ją Rzymianie. Zaczął oczywiście Cezar, a dokończył Hadrian, wznosząc słynny Wał. Bez skojarzeń, proszę!, który miał powstrzymać barbarzyńskich Piktów, nie pomylić ich nigdy z Piktami opisywanymi przez Howarda, bo ojciec Conan o historii miał pojęcie, takie sobie.

W tym momencie pozwólcie, że opowiem wam pyszną anegdotkę, jaką usłyszałem od sierżanta Kilgoura z powiesciowego cyklu "Sten" autorstwa A. Cole'a i Ch. Buncha. Wyobraźcie sobie dwu wartowników na Wale Hadriana. Jeden, Lucjusz, jest żołnierzem młodym i niedawno przybyłym do legionu, drugi, Markus, to stary wyjadacz, weteran, nieustannie

Wyznać muszę, że kilku wieczorów, jakie spędziłem przy grze, wcale nie uważam za stracone. Mimo oczywistych ułomności, ma ona w sobie coś, co wciąga i przykuwa do ekranu kompa.



dziący sobie łachy z towarzysza broni i opowiadający mu z nudów przerażające historie o zamieszkujących kraje za Walem Sksotach. Po kilku dniach wystudiowania opowieści o krwiożerczości, okrucieństwie i dzikości Sksotów Lucjusz na każdą wartę idzie jak na ście-



cie. Jest wieczór, obaj wartownicy są już porządnie zmęczeni. Markus dochodzi do wniosku, że trochę przesadził ze straszaniem Lucjusza. "Wiesz" - zaczyna, "służba tu na Wale nie jest taka zła. Owszem, bywa, nieprzyjemnie, kiedy podpici Szkoci wracają wieczorami z naszych knajp na swoją stronę (przyłazą do nas, bo nasi chłopcy warzą lepsze piwo), ale poza tym można wytrzymać". Jakby dla ilustracji słów Markus z przedwieczornej mgły (południowa Anglia, pamiętacie) wyłania się gromada dziko wyglądających stworów. Spód kudłatych, zmierzchnionych bezładnie czupryn, dziko błyszczących niechęcią do wszystkich co rzymskie ślepią. Obszarpane kilty okrywające niekształtne sylwetki są tak brudne, że nie sposób rozpoznać pierwotnych barw, a pod rich widać muskularne, krzywe, włochate tyły i brudne, bosałopy o takich rozmiarach, że zamiast butów trzeba by na nie wdziewać literały od skrzypiec. Jedynie, co te stwory mają czyste i nie zbrukane, to brzoń. Potężne pały, topory i włócznie oraz inne narzędzia, którym śmieć może się nie przyglądać. Mijając bramę bełkotzą coś niewyraźnie, jedno zdanie wskazując do Lucjusza dociera bardzo dokładnie: "Śmierć szynianom! O matko, już po mnie!". myśli Lucjusz, ale Markus z takim przyjaźniem pozdrawia całą gromadę: "Ładna dziś pogoda, co?" Stwory, nie reagując na powitanie i popychając się wzajemnie, przelażą przez bramę, nadal coś tam bełkocząc: "Śmierć Rzymianom!", aż wreszcie... znikają we mgle wśród szorstki, Lucjusz odycha z ulgą i sprawdza, czy ma wszystkie rzeczy na swoim miejscu. Ma! "No widzisz!", mówi Markus, "nie było tak źle. Ale nie riesz się przedwcześnie, za dwie godziny, kiedy z knajp wyjdą ich mężowie, może być trochę gorzej".

Rzymianie jak to Rzymianie zostawili Brytanię? Wznieśli sobie gdzieś tak około czwartego wieku naszej ery (dokładniej zaś ostatecznie z niej wycognęli w r. 410 n.e.). To się tylko tak mówi, że ją zostawili samą sobie. Bogactwa Brytanii gromadzone pod ręką rąk rzymskich legionów, zwabiły do niej wszelkiego autoramentu łupieżców, wśród których pierwszymi wędli Irlandczycy i Saksionowie. Saksionowie jak to Saksionowie palili, zwardowali i morderowali.

bez litosci wszystko, co nie było za ciężkie lub gorące, nie zwiłało na drzewo i nie kłuło. Był to w dziejach Brytanii okres ciekawy, w którym barbarzyństwo ścierało się z reprezentowaną przez ostatnich rzymskich osadników cywilizacją, a stare wierzenia (mityzm, religia druidów i co tam jeszcze) ustępowały (choć nie bez walki) chrześcijaństwu. Podziały zresztą nie były tak oczywiste, jak mogłoby się wydawać, wśród barbarzyńców bywali chrześcijanie, a wyznawcy starych bogów prezentowali niekiedy znacznie lepsze od niedawno ochrzczonych mianier.



W grze RKA wszystko to zostało rzetelnie przedstawione, co więcej, otrzymujesz w zasadzie dwie gry, bowiem historię Bradwena poznasz dwukrotnie. Na początku masz wybór. Stary nauczyciel wyjaśnia swemu młodemu wychowankowi, że historię pisali zwycięzcy, co nie znaczy, że pisali ją prawdziwie. Opowieść o Bradwynie Czerwonym Smoku możesz poznać tak, jak ją widzieli historycy chrześcijańscy i w wersji bardów pogańskich. Z pewnością więc zagrasz dwa razy.

Gra została, jako się rzekło, spolszczona i to bardzo dobrze. Bardzo dobrze znaczy, została spolszczona, bo sam fakt, że to zrobiono, taki wspaniały już nie jest. Jestem zagorzałym zwolennikiem przegodówek, ale wydaje mi się, że Cryo zaczyna gonić w piętkę, jak kiedys powiedziano, pierwszy, co porównał kobiętę do kwiatu, był geniuszem, ale następny okazał się debilem. Innymi słowy, to, co dobre za pierwszym razem, nie

koniecznie musi smakować powtórnie, a powiedzenie "Omnia trimum perfectum" z pewnością nie odnosi się do engine. Bohater porusza się sztywno jak paralityk na lodowisku, i oczywiście tylko po wybranych przez twórców ścieżkach, co niekiedy daje bardzo zabawne efekty, ale najczęściej wkurza. Po kilku godzinach spędzonych przeze mnie przed monitorem, Anakha powiedziała, że nigdy by mnie nie podejrzewała o tak gruntowną znajomość słów grubych, żelźwych i zawieszistych. Rzecz w tym, że z wielu lokacji niełatwo znaleźć wyjście (osobliwie z rozległych i bardzo mało wni-czych śnieżnym polem). Najbardziej irytujące zaś jest to, że miejsca dość oczywiste jako wyjścia (lesne dukty, na przykład,





albo miejskie (tłumaczenie: wcale takim nie są). Bohater skierowany tam przez nas dzieje w miejscu jak idioła i tak (idiotyczna nazwa) cierpliwie czeka, aż go skierujemy gdzieś indziej. Interfejs jest klarowny tylko w zamysle (tworcy, niestety, skłonili bohatera do zrobienia tego, co zamierzamy. Trzeba go ustawić dokładnie naprzeciwko przedmiotu akcji (drzwi, na przykład), otwiera tylko, stając się pośrodku), co sprawia, że każda udana akcja kwituje się okrzykiem entuzjazmu, ale otwiercie drzwi jest sukcesem, jakim niekoniecznie trzeba się szczycić. Najbardziej niebezpieczne jest to, że przeganiając bohatera z kątów, niejednokrotnie mamy wrażenie, że bije on tłem w niewidzialną ścianę.



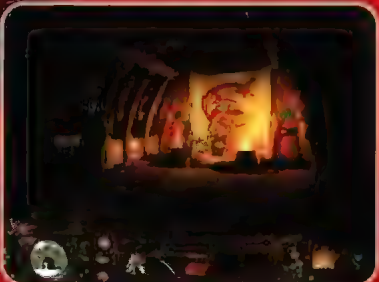
Komercyjnie przedstawiane, w których lokacji może być trudne, twórcy przewidzieli opcję biegania (czemu odpowiadają galop, jeżeli nasz bohater dosiada konia). I masę sporej uniechę. Kiedy obserwujesz, jak nasz bohater razno galopuje, słyszysz (czego, jakże mów, nigdy jeszcze nie widział, a mawiałem) okazy, które sobie konno pociągają. Wygląda to tak, jakby rączy nurek gwałcił przodu i jednocześnie rozstrzygał się w bok, wędrując w stronę. Doprawdy, niezwykłe.

W przeciwieństwie do dwu poprzednich gier, zrobionych na tym engine (Wędkarstwo i Odyseja) w RKA nie ma momentów, które musisz przeżyć, zagryzając się, a zderzając z wiatrem.



do siebie nie wrzucił, a wartościowy wroga ze wstępującym uporem, który mijał się z nim. No, dobrze. Bo masz czas na podziwianie okolicy (a graficznie program jest niezwykle urokliwy) i zastanowienie się nad rozwiązaniem zagadek. Te znów nie są przesadnym wyzwaniem, ale w końcu nie każda gra musi być zaraz przepustką do Mensy. Bardzo dobra jest ilustracja muzyczna, która dla wyrobów Cryo stała się znakiem firmowym.

Jako się napisało na początku, gra w wersji polskiej została przez firmę CD PROJEKT lokalizacja jest niezła, a jako jej zaletę wymienię fakt, że po raz pierwszy chyba skorzystano z usług aktorów młodszych, przez co nie mamy skrajnie typów: "zaraz, zaraz, tego czardzieja, tego już gdzieś spotkałem" i tak, przebieżki dialogi pilot na mój kompromisowy, myślowy. Mniej znani aktorzy mają wyjątkowo nie gorzej od najlepszych znakomicie spełnili swoje zadanie. Co prawda tłumaczenie nie ostrzegło się pewnych pojęć z określeniem, które



postać drugiego i trzeciego planu, ale sam wiem, jak niewdzięczna jest ta tłumaczenia czegoś z angielskiego (w którym to języku wszystkie przykłady zwierząt są rodzaju nijakiego). Tak, czy owak, lokalizacja została zrobiona poprawnie, choć jej autorzy nie ustrzegli się i poważniejszych błędów (tłumaczenie Lancelotowi, który zresztą w chwili obecnej nazywa siebie Gaveinem, że jego miłością jest Marek, jest trochę sensowne albo może tłumacze wiedzieli o stosunkach Lancelota i Marka z Kornwalii, co, o czym nikt jeszcze nie słyszał. A słowa Lancelota, który zaraz potem pasuje Bradwena na rycerza, mówiąc: "Potęgą wszystkich rycerzy mianuję się", brzmią idiotycznie. Ale, może się czepiam? Wynika to zresztą z faktu, że w grze przeplatają się ze sobą dwa wątki narracyjne (pogański i chrześcijański), niestety, więc wymagać od tłumaczy, by nie pomylili przynajmniej kilka razy Gaveina z Lancelotem, a Lasu Ardenskiego z Avalonem. JA bym nie pomylił, ale może spuścić zasłonę miłosierdzia na tę kwestię. Z drugiej strony, ktoś, kto przecież powinien sprawdzić! Zajmuję się tłumaczeniem niejako zawodowo i gdybym pisał kilka podobnych kaczanów, to dyrektor wydawnictwa, dla którego pracuję, miałby mnie prawo przepuścić przez maszynę do mielenia mięsa. Skoro ja, przy okazji recenzji, gry, łapię takie smaczki, to co robią testerzy CD PROJEKTU? Z drugiej strony na trzech kompaktach jest pewnie tekstów nie mniej niż w Panu Tadeuszu i szkoda, byłoby się nie pamiętać. Ciekawe, czy ktoś z nich pamięta, czy nie.

ORIGINS OF



da się jednak zaprzeczyć, że wybitną zaletą gry są jej walory edukacyjne. W każdym momencie masz dostęp do Dziennika, w którym autorzy zawarli bardzo wiele informacji o arturijskiej Anglii. Te informacje mogą się niekiedy okazać bardzo przydatne w czasie gry, dlatego zalecamy ich uważne i pilne przeglądanie (choć z tego, co napisałem, wynika, że nie zawsze jest to sensowne). Powiedzmy wreszcie jasno i bez ogródek: Król Marek z Kornwalii nie był kochankiem Lancelota!

W ostatnia chwila być może przeczekałem, co do tej pory napisałem. Wyznaczone, że kilku wieczorów, jakie spędziłem przy grze, wcale nie uważam za stracone. Mimo oczywistych ułomności, ma ona w sobie coś, co wciąga i przykuwa po ekranu kompa. Zagryzając się, że złościła to, że po raz kolejny musisz przemierzać znane ci już lokacje, a jednak nie rezygnujesz z gry. Wersja beta, na podstawie której pisałem, była koszmarną, zaczynała się jak podpiły figaro, a jednak wydrękałem z niej, co się dało, a niedawno, kiedy dostałem pełną wersję i polską w dodatku, zasiadłem do gry i... nie wstawałem od kompa przez kilkanaście godzin. Jest w niej niezwykle zręczne splecioną, żywa akcja z bardzo dobrze dobraną proporcją elementów fantastycznych i realistycznych, ogromnie urokliwa grafika, doskonała ilustracja muzyczna i jasny, choć niełatwy, bardzo dobrze zrobiony lokalizacja. Nie wycofuję się bynajmniej z krytycznych uwag na początku, ale RKA to taki program, że im dłużej się nim bawisz, tym bardziej ci się podoba. Razem z bohaterem przemierzając średniowieczną Brytanię oraz baśniową krainę Avalonu i równie baśniowy Las Arden i bardzo dobrze się przy tym bawisz.

Godzi się jednak zrobić jedno zastrzeżenie. W kilku miejscach gra mi się zacięła i to tak paskudnie, że jedynym wyjściem okazała się słynna "trójpalcówka" [Ctrl + Alt + Del]. Nie mam w końcu najgorszego sprzętu (P II 350 Intel, karta Riva TNT2 Ultra, 128 MB RAM), więc nie mogę winić mojego kompa. Cryo ostatnio robi swoje gry szybko, jak świeże butki – a co nagie, to polubiałe.

W sumie trzeba jednak powiedzieć, że Cryo zrobiła całkiem niezły program (mimo oczywistych wad, jakie wymieniłem początkowo) i ostatecznie należy grę ocenić na uczciwą, solidną szósteczkę.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Cryo

Dystrybutor:

CD Projekt tel. (022) 519 69 69

Internet:

www.cdprojekt.com.pl

Wymagania:

PII 300, 64 MB RAM, CD X B,

Karta muzyczna kompatybilna z 3D

Akcelerator:

Tak

Plusy:

Piękna grafika

Doskonała muzyka

Bardzo dobra lokalizacja

dokonana bynajmniej nie

przez (jak to zwykło być)

wybitnych, zasłużonych

(drapał ich pies) i

najwybitniejszych artystów

scen polskich

Minusy:

Mala "przystawalność"

ruchów bohaterów z

otoczeniem

Zawieszanie się programu

Niebył jasne niekiedy

tłumaczenie angielskiego

tekstu

Cezary Pazura

w nowych, niesamowitych przygodach Różowej Pantery w grze:

# Na kłopoty Pinka



Wydawca gry ogromnie przeprasza wszystkich oczekujących na grę „Na Kłopoty Pinka” za opóźnienie premiery gry w Polsce. Wynikło ono z przyczyn niezależnych od polskiego dystrybutora. Jednocześnie informujemy, że aktualny planowany termin wydania to koniec kwietnia 2001.



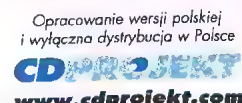
DOBRA CENA • DOKŁADNA CENA  
79<sup>90</sup>  
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKA  
PL  
CD PROJEKT

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonia letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się mylisz! Niewinna kolonijna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera... Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kąt nadęte gierki, i rozpocznij prawdziwą jazdę bez trzymanki!

Niech żyje Różowa Pantera!

www.pinkpanther.com



©1996 Wondershare Interactive, Inc. P.O. Box 382, New York, NY 10119 All Rights Reserved. Passport to Peril, Intelligent Fun & Games, Wanderlust and the Wanderlust logo are trademarks of Wondershare Interactive, Inc. The Pink Panther and Characters are trademarks and ©1996 of United Artists Pictures Inc. and are licensed by MGM/UA. LAM. TM used by permission. Własne prawa zastrzeżone.



# AGE of SAIL II



Age of Sail II jest tużną kontynuacją gry wydaną w 1997 roku. Obie posiadają wspólny temat, którym są bitwy morskie, jednak ta oznaczona II jest jak przystało nowsze czasy, strategią czasu rzeczywistego w trzech wymiarach. Czemu z powodu nadmiaru informacji o grze, określenie to nabiera charakteru pejoratywnego, jednak w tym wypadku jest jak najbardziej pozytywne.

hoerman

**G**ra zawiera ponad sto historycznych scenariuszy i sześć kampanii rozgrywających się w latach 1775-1820. Wraz z pierwszym oficjalnym patchem do tej gry otrzymujemy dodatkową, siódmą kampanię. Całkiem miły gest na przeprosiny, wszak do normalnej, bezproblemowej gry instalacja patha jest właściwie niezbędna. Wracając jednak do tematu, scenariusze za-



warte w grze są dość zróżnicowane, od małych potyczek, w których biorą udział dwa okręty, aż po ogromne bitwy, gdzie liczenie żagli na początku misji się z celem. Warto z pewnością wspomnieć, że fani marynistyki i tamtych czasów, znajdą wśród scenariuszy wiele autentycznych bitew, które się wtedy rozegrały, ale żeby było ciekawiej, są tu też scenariusze jak najbardziej hipotetyczne. Krótko mówiąc, dla każdego coś miłego, a że od nadmiaru słowa nie boli, to chyba każdy będzie zadowolony z dostarczonych wraz z grą scenariuszy.

Na kampanie również nie można narzekać, każda z siedmiu dostępnych potrafi dostarczyć wiele zabawy. Ogólnie rzecz biorąc, dzieła

sie one na dwa rodzaje. Pierwszy to ciąg scenariuszy związanych z jakimś konkretnym konfliktem zbrojnym, jedna na przykład obejmuje wszystkie ważne starcia wojny brytyjsko-amerykańskiej z 1812 roku. Drugi rodzaj kampanii to ciąg pojedynczych bitew, ale ze wzrastającym stopniem trudności. Naszym zadaniem jest nie tylko odniesienie zwycięstw, ale i mądre zarządzanie swoją flotą, która z bitwy na bitwę staje się coraz większa. Oczywiście, zarządzanie flotą to element wszystkich siedmiu kampanii, ale wydaje się, że jest ono najistotniejsze w kampaniach drugiego rodzaju.

Oczywiście, w porównaniu do pierwszej części wiele rzeczy zostało poprawionych. Jedną z nich, która najbardziej rzuca się w oczy, jest wspaniały engine graficzny korzystający z tych samych technologii, co Sea Dogs (która to gra została stworzona przez tę samą firmę). Trzeba to zobaczyć, żeby naprawdę docenić. Nie wiem, czy screeny dadzą takie wrażenie, każdy z okrętów występujących w grze został wyidealizowany z zachowaniem najmniejszych szczegółów. Nie zabrakło nawet - wprawdzie miniaturowej wielkości - marynarzy uwijających się po pokładach, mało tego, oni nawet różnią się między sobą mundurami i to można zobaczyć dopiero na sporym zbliżeniu. Niestety, w czasie gry nasze - i przeciwnika - piękne okręty stają się celem ostrzału i w konsekwencji bywają uszkodzone. Rzecz oczywista, ale chyba dopiero w tej grze naprawdę dobrze oddano wizualne efekty uszkodzeń. Porwane żagle, płonące okręty, dziury w kadłubach, to wszystko można zobaczyć i, jeśli tylko nie dotyczy naszego okrętu, podziwiać. Wrażenie wizualnych dopełnia ładnie wykonana tafla morskiej wody, lądu, a także zmieniające się warunki pogodowe. Do całokształtu pozytywnych wrażeń potrzeba jeszcze dźwięku, który by stał na odpowiednim poziomie. W AoS II usłyszymy naprawdę świetną muzykę pasującą idealnie do tego, co widać na ekranie. Również odgłosy są całkiem niezłe, choć chciałoby się, żeby np. odgłos wystrzału był nieco głośniejszy, mocniejszy.

Przed momentem wspominałem o wyglądzie lądu. Oczywiście wypada jeszcze powiedzieć, że jest to nowość, której w części poprzedniej nie było. W scenariuszach, których akcja toczy się w pobliżu lądu, przed graczem pojawiają się całkiem nowe możliwości taktyczne, ale też i zagrożenia. Wszak fizyczny stanowią dla okrętów śmiertelną pułapką. Można to rzecz jasna wykorzystać na swoją korzyść, ale wymaga to



niemalęj śmiałości. Tak czy inaczej, ląd nadaje nowego wymiaru bitwom morskim, przez cały czas należy kontrolować ilość wody pod kilem i, jakby tego było mało, nie tylko ląd pod wodą bywa groźny. Tak jak było to już w Sea Dogs, w AoS II występują zbudowane na brzegu fortece, które nieraz będą nam utrudniały życie. Dzięki tym wszystkim elementom można właściwie pokusić się o odwzorowanie dowolnej bitwy morskiej z tamtych czasów. Właściwie można by, bo niestety, w AoS II nie dostarczono żadnego edytora scenariuszy - chociaż po co komu takie narzędzie przy tej liczbie gotowych misji?

O tej porze wszystko przedstawia się w jak najlepszym świetle. Jednak nieraz już zdawało się, że świetnie wyglądająca, genialnie pomyślana gra okazywała się absolutnie niegrywalna ze względu na interfejs, który po prostu nie pozwalał się bawić (patrz np. Wartorn). Bywało tak dość często, ale na szczęście autorzy AoS II sprawili, że w tej grze sterowanie można jak najbardziej nazwać intuicyjnym. Nawet bez czytania instrukcji wszystko staje się jasne po godzinie gry. No bo co w tym trudnego? Klikając statek wybieramy go i, jeśli tylko pływaj pod naszą banderą, możemy wydawać mu rozkazy, a tych, prawdę mówiąc, jest całkiem sporo i możemy decydować o rodzaju postawionych żagli, o typie amunicji używanym do dział na każdej z burt, o tym, gdzie będą celować nasze działa, a także o tym, co właściwie będzie porabiać nasza załoga. Pod tym ostatnim elementem kryje się niezmiennie istotna część gry, bez której opanowanie nie ma właściwie co marzyć o zwycięstwach w większych bitwach. Do zarządzania załogą służy osobny ekran zasłaniający większość pola walki. Na nim za pomocą kilku kliknięć myszą oddelegujemy załogę do pracy przy takielunkach, rozkazy naprawiać żagle, kadłub, gasić pożary, przygotowywać się do abordażu itp. Jest tego całkiem sporo, ale dość łatwo połapać się, co jest najważniejsze.

Jednak nie każdą bitwę można wygrać jednym statkiem. I, oczywiście, twórcy AoS II wzięli to pod uwagę - pod naszą komendą może się znaleźć całkiem spora liczba żaglowców, czy to zdobytych, czy nabytych. Każdemu z nich możemy wydawać rozkazy osobno - dotyczy to również żądań wykonywanych przez załogę. Dość często jednak okazuje

się to dość trudne z powodu liczby rozkazów, jakie musimy byśmy wydać. Wtedy gra umożliwia nam pogrupowanie naszych okrętów w grupy, którymi również możemy komenderować. Szkoda tylko, że nie zawsze okręty chcą ich słuchać. Bywa, że po ustaleniu formacji i wyznaczeniu kursu każdy ze statków robi coś innego, jak gdyby w ogóle nie wydano rozkazów. Na szczęście zdarza się to stosunkowo rzadko, więc, ogólnie rzecz biorąc, grupowanie okrętów jest rzeczą całkiem przydatną. Szkoda jedynie, że nie można wydać rozkazów jeszcze przed bitwą, przecież w rzeczywistości najczęściej wtedy jest na to czas. Niestety, gdy zaczyna się walka, nasze okręty zazwyczaj są w rozszepce, a przeciwnik bardzo często znajduje się już w zasięgu ognia. Zgrupowanie okrętów i wydanie im rozkazów zajmuje trochę czasu, a może się okazać, że każda sekunda jest cenna. Nie dotyczy to wszystkich scenariuszy, które znajdziemy w grze, jednak i tak może irytować. Generalnie w AoS II znajdziemy dużo więcej wad. Chociażby to:



że engine gry, owszem, wygląda całkiem niezłe, jednak dość kiepsko radzi sobie ze zbyt dużą liczbą okrętów, biorących udział w bitwie. Powoduje to, że na niektórych maszynach rozegranie największych bitew może okazać się niemożliwe, a szkoda. Denerwuje również wprowadzony w niektórych misjach limit czasu. O ile mogę zrozumieć jego zasadność, to nie tapie, dlaczego limity są tak ścisłe. Bywa, że przygotowując się do abordażu jakiegoś statku (przyjmijmy, że jego zdobycie jest celem misji) i będąc tuż, tuż, otrzymujemy komunikat, że niestety czas się skończył, a misja się nie powiedziała. Coż, następnym razem trzeba się bardziej spieszyć, ale czy nie można było tego rozwiązać w nieco inny sposób? Kolejną wadą są odpawy, które czytamy przed wyruszeniem w każdą misję. Przygotowano je całkiem ciekawie, ale mam do nich jedno zastrzeżenie. Ktoś napisał w nich kompletne bzdury. Rzecz jasna nie we wszystkich, jednak część odpaw zawiera dość irytujące błędy, na przykład dostajemy rozkaz eskonowania jakich statków, a tych w misji w ogóle nie ma - jest za to np. flota, którą mamy zniszczyć.

Co można powiedzieć o tej grze, aby podsumować jakoś całą recenzję? Z pewnością jest tytułem bardzo dobrym i wciągającym nie tylko dla fanów bitew morskich. Rzadko dotykana w strategiach tematyka, ciekawe i zrozumiałe nawet dla laików przedstawienie tematu skłaniają ku wystawieniu wysokiej noty. Przeciwwagę stanowią wymienione wyżej błędy. Moim zdaniem nie są one na tyle poważne, żeby w większym stopniu zaważyć na ocenie, dlatego ze spokojnym sumieniem wystawiam taką ocenę, jak widać.

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Akela

Dystrybutor:

Playtel tel. (018) 4440560

Internet:

www.akela.com

Wymagania:

P2 400, 64MB RAM,

Windows 95/98/00/Me

Akcelerator:

bardzo wskazany

Plusy:

- tematyka
- liczba gotowych scenariuszy i kampanii
- grywalność
- łatwa obsługa
- wspaniała grafika

Minusy:

- kilka niedrobek, które w zasadzie nie wpływają na zabawę



# Skijump Challenge 2001

## VS

# Deluxe Ski Jump 2001

*Teoretycznie, tym razem powinno obyć się bez wstępu. Bo co ja mam biedny napisać, skoro i tak wszyscy wiedzą, kto to jest Adaś Małysz, a skoki narciarskie z dnia na dzień stały się sportem narodowym w Polsce? Ja się jednak wcale temu nie dziwię i nie bardzo rozumiem ludzi, którzy za wszelką cenę starają się dyskredytować zasługi Małysza. Uważam natomiast, że "Małyszomania" pozwoliła Polakom na dwa i pół miesiąca zapomnieć o szarej codzienności. I chwala mu za to!*

Bambino de Bodom\_0132.Postfuturistika

Jednym z objawów "Małyszomanii" było namiętne granie w biurach, ku zgrozie szefów (sami też grali, ale wiecie, jak to jest, trzeba stwarzać pozory). W Deluxe Ski Jump. Ta prymitywna gierka z grafiką rodem z małej Atariki okazała się mieć zabójczą grywalność, z powodu której wiele biur w naszym kraju zostało sparaliżowanych na długie tygodnie. Sam nawet dałem się ponieść urokowi Deluxe Ski Jump i nocami skakałem bez opamiętania. Niemniej jednak nie przywiązywałem do niej jakiejś specjalnej wagi i nie miałem zamiaru o niej pisać dopóty, dopóki w redakcji nie pojawił się drugi symulator skoków narciarskich zatytułowany Skijump Challenge 2001. Wówczas to zaświtało mi w głowie, czy czasem nie napisać porównawczej recenzji obu gier. Tym bardziej, że obydwie różnią się od siebie jak dzień od nocy. Jedyny wspólny punkt zaczepienia to tematyka.



### Tryby rozgrywki

Różnice te nie powinny nikogo dziwić, jeśli zwrócimy uwagę na fakt, że Deluxe Ski Jump zajmuje zaledwie dyskietkę, podczas gdy Skijump Challenge wypełnia niemal po brzegi srebrną płytkę. Zasadniczo zatem różnią się tryby rozgrywki. W tej kategorii Deluxe Ski Jump wyraźnie przegrywa rywalizację, bowiem oferuje Puchar Świata, Drużynowy Puchar Świata oraz Trening. Najważniejsza jest oczywiście pierwsza opcja pozwalająca na rywalizację z szesnastoma znajomymi lub komputerowymi przeciwnikami w cyklu trzydziestu dwóch turniejów. Zaznaczyć jednakże muszę, że cykl Pucharu Świata tak naprawdę nie ma wiele wspólnego z tym prawdziwym. Skocznie oraz ich parametry są jedynie wytworem wyobraźni autora. Nieco większe atrakcje (przynajmniej z pozoru, ale o tym później)

### Skijump Challenge 2001 vs. Deluxe Ski Jump 2001

Grafika:	8	1
Tryby rozgrywki:	8	3
Grywalność:	6	10
Realizm:	5	9

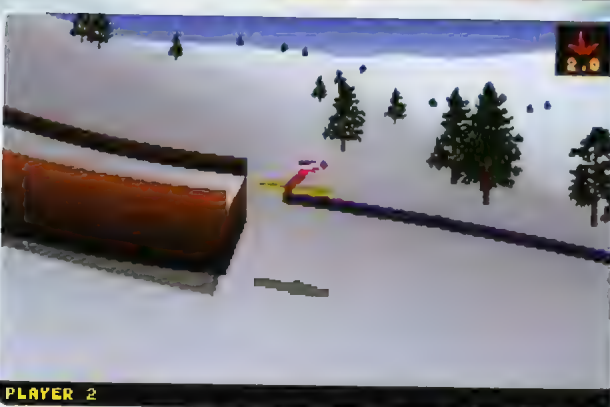
zapewnia Skijump Challenge, choć tu także są tylko trzy tryby: Career, Funmode oraz Practice. Tryb kariery jest całkiem ciekawy, gdyż do wyboru mamy Turniej Czterech Skoczni lub cykl Pucharu Świata, a poza tym zabawa nie ogranicza się tylko i wyłącznie do skakania. Przed zawodami można potrenować, kupić nowy sprzęt albo wynająć trenera, który postara się popracować nad twoją formą. Oczywiście, to wszystko kosztuje. Pieniążki zarabla się na skoczni lub też dostaje od sponsorów. Opcja Funmode natomiast pozwala na rozegranie cyklu Pucharu Świata lub Turnieju Czterech Skoczni dla tych, którzy wolą skupić się na samym skakaniu. Od razu lądujesz na skoczni i skaczesz.

### Grywalność

Nie wiem jak wy, lecz ja zawsze uważałem grywalność za najważniejszy element. Często bowiem bywa tak, że gra nawet ze słabą grafiką potrafi

**Małe jest piękne. To stare przysłowie w stu procentach sprawdza się w przypadku Deluxe Ski Jump, bowiem ta maleńka i prymitywna gra przerasta o klasę efektowny wizualnie Skijump Challenge.**

mnie wciągnąć i zafascynować, tak jak Deluxe Ski Jump, bo przy całej swej brzydocie grę cechuje wprost niesłychany realizm i grywalność. Na pewno wpływ na to ma proste sterowanie. Nie trzeba się wiele gimnastykować przy myszce i sterowanie opanowuje się w ciągu trzech sekund. Co się zaś tyczy samego realizmu, to mamy w przypadku Deluxe Ski Jump do czynienia ze wszystkimi czynnikami, które razem sprawiają, że skok jest udany lub nie. Pierwszym z nich jest odpowiednie wybiecie się z progu, kolejnym, prawidłowe ułożenie ciała w powietrzu, a trzecim udane podejście do lądowania telemarkiem i wreszcie ostatnim, lecz chyba najważ-

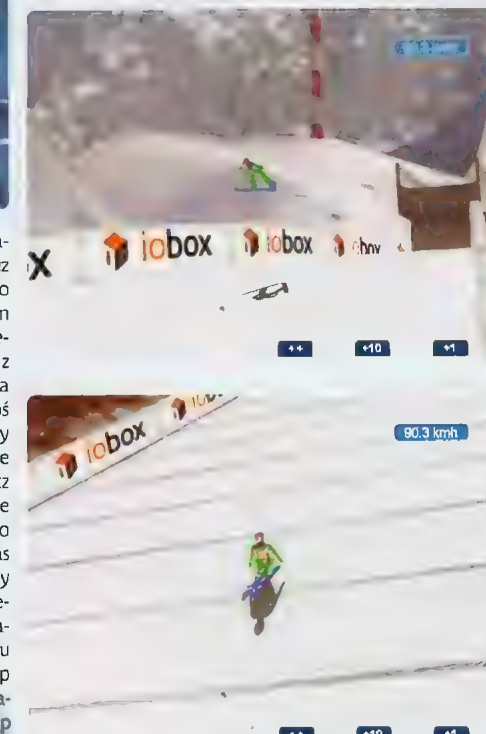


niejszym, wiatr. Nawet gdy źle się odbijesz, to przy odpowiednim wietrze może zanieść cię daleko. Pomimo iż tyłu aspektów skacze się nad wyraz łatwo i przyjemnie. Inaczej sprawa przedstawia się z Skijump Challenge. Tutaj sterowanie jest trudne i realizm pozostawia wiele do życzenia. Prawdę mówiąc, to nawet po kilku dniach gry w SC mam nadal problemy ze



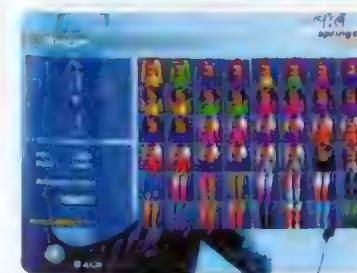
sterowaniem. Trudno odpowiednio ustawić zawodnika w locie, sterując nim, mam niemiłe wrażenie, jakbym kierował latającym słoniem. A realizm? Po pierwsze, bez porównania gorzej ląduje się w SC. Zostało maksymalnie tu utrudnione i nawet po długim treningu zdarzają się upadki. Po drugie, dlaczego w tej grze nie ma momentu wybiecia z progu??? Zawodnik zwyczajnie najjeżdża na wógiel bez odbicia wlatując w powietrze. Coś mi się wydaje, że niemieccy programiści nigdy nie widzieli, jak skacze Adaś Małysz, może niemieccy skoczkowie nie wybijają się, lecz nasz mistrz na pewno. W Skijump Challenge skoczek wręcz sunie nad samym zeskokiem, co tylko pogarsza sprawę, bo ma się wówczas kłopoty z orientacją i oceną, kiedy należy rozpocząć lądowanie. Pomijam fakt, że kamerę umieszczono nierozsądnie za plecami zawodnika, a nie jak w Deluxe Ski Jump z boku skoczni. No i w końcu wiatr. W Deluxe Ski Jump wręcz fenomenalnie odwzorowano wpływ wiatru na lot zawodnika, natomiast w Skijump Challenge wiatr występuje chyba tylko z nazwy. Może przesadzam, lecz nie da się zaprzeczyć, że nie wpływa on w takim stopniu na skoki jak w DSJ.

sterowaniem. Trudno odpowiednio ustawić zawodnika w locie, sterując nim,



### Wygląd

Punkt dla Skijump Challenge, ale jak w kategoriach graficznych porównywać dwie tak różne objętościowo gry? Deluxe Ski Jump w pierwszym momencie odrzuca od monitora pikselami wielkimi jak na Atari XE i kilkoma podstawowymi kolorami. Same kwadraty. A jednak ten zlepek pikseli, zwanych zawodnikami, potrafi bardzo efektownie upaść. Tradycyjnie już Skijump Challenge stanowi przeciwieństwo DSJ również w sferze wizualnej. W niczym nie odstaje od innych dobrych sportówek, jak chociażby produktu sygnowanego logo EA Sports. Pełny trójwymiar, efekty pogodowe (jak chociażby śnieg czy mgła) oraz dobowe, gdyż część za-



wodów odbywa się przy sztucznym świetle, wokół skoczni zebrani są widzowie etc. Bardzo efektownie wyglądają powtórki, niczym z transmisji telewizyjnych, co jednak jest oczywiste, gdy popatrzymy na nazwę i logo producenta Skijump Challenge.

### Telemark

W zasadzie, to jedyną rzeczą, która nie dzieli obu gier, są nazwiska skoczków. Obydwie nie zawierają

bowiem prawdziwych nazwisk. O ile jednak w przypadku Deluxe Ski Jump mamy do czynienia ze standardowym Player One, Player Two etc., to w Skijump Challenge występują

skoczkowie o przekomnie imionach i nazwiskach. Polskę reprezentują tacy skoczkowie jak Adamski Małysz, Wożek Skapyen i Bobby Matewka. Natomiast z zagranicznych gwiazd warto wymienić Matti Knochamaeki, Markus Schmidt czy Sven Hildewald. Jeśli nie turlacie się teraz po podłodze, to znaczy, że nie macie poczucia humoru.

### Ocena za styl

I wreszcie doszliśmy do sedna sprawy, czyli nadszedł czas na wystawienie ocen za styl i przyznanie palmy pierwszeństwa którejś z gier. Nie mam wątpliwości, że wyższa ocena końcowa należy się Deluxe Ski Jump, ponieważ potrafi przykuć na długie godziny do monitora, a w przypadku Skijump Challenge radość z gry jest nijaka. Wprawdzie jest na co popatrzyć, gra oferuje także ciekawsze tryby rozgrywki, ale jednak po raz n-ty okazuje się, że efektowna grafika to nie wszystko.

Wolę spędzić czas na świetnej zabawie niż bezproduktywnym gapieniem się na monitor.

### SKIJUMP CHALLENGE

<b>Producent:</b> VCC	<b>Plusy:</b> • ładna grafika • tryb kariery	<b>Minusy:</b> • nieprawdziwe nazwiska • czy jest tutaj odrobinę???
<b>Dystrybutor:</b> RTL Playamania		• sterowanie • mały realizm • nie umywa się do Deluxe Ski Jump
<b>Internet:</b> <a href="http://www.skijump2001.de">http://www.skijump2001.de</a>		
<b>Wymagania:</b> P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4x CD		
<b>Akcelerator:</b> zalecany		

Ocena: **6**

### DELUXE SKI JUMP

<b>Producent:</b> Mediamond	<b>Plusy:</b> • wysmienita grywalność • realizm • to nie gra, to KULT!	<b>Minusy:</b> • grafika... • nieprawdziwe skocznie
<b>Dystrybutor:</b> Prat (sprzedawca na Internet)		
<b>Internet:</b> <a href="http://www.mediamond.it">http://www.mediamond.it</a>		
<b>Wymagania:</b> P 166, 470 KB RAM, WIN 95, 98		
<b>Akcelerator:</b> nie		

Ocena: **7**

Adam Małysz w trakcie skoku:  
- Halo! Wieża!! Kończ mi się pas!!!  
Czym się różni Małysz od F-16?  
F-16 jest bardziej zawodne.

Dlaczego Adam Małysz skacze tak daleko?  
Bo trener przed skokiem zdejmuję mu okulary.

Małysz wraca do domu po zwycięstwie w Turnieju Czterech Skoczni. Staje w drzwiach, a żona na to:  
- No dobra, a teraz szoch do sklepu.  
- Nie chce mi się.  
- Skocz, to niedaleko.  
- Eee... jak niedaleko, to wyslij Martina.

A czym się różni Małysz od Boeniga 747?  
- 747 ma mniejszy zasięg.

Siedzą w knajpie Małysz, Schmitt i Ahonen. Piją piwo. Po których kolejkę podchmiele Schmitt mówi:

- Sluchajcie, zdradzę wam pewien sekret. Kiedyś, jak obejrzałem film "101 dalmatyńczyków", to następnego dnia skoczyłem 101 metrów!

Na to Ahonen ze zrozumieniem kiwa głową i mówi:

- Wiecie, coś w tym jest. Kiedyś przeczytałem "150 sposobów na stres" i następnego dnia w zawodach skoczyłem 150 metrów!

Na to Małysz zrywa się przerażony i biegnie do drzwi. Schmitt zatrzymuje go:

- Co ci się stało?

- Trzeba koniecznie odwołać jutrzejsze zawody!!!

- Ale dlaczego?

- Bo dziś rano skończyłem czytać "20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi"...





Stanisław Kędrys napisał krótkie, zaskakujące nowelki "Kongres Futurologów". Jej bohater, znany milotnikowi Leona Skądzińskiego doktórka, Jolita Hela, została wybrana na Kongres Futurologów do zabrania państewka latynoamerykańskiego. W czasie kongresu (Gustarciana miała najwyższy na świecie wskaźnik przyrostu naturalnego) trzeba było dojść do konkretnych recept na przyszłość, organizatorzy kongresu postawili skrócić, a nie przedłużyć życia milionów, zgromadziwszy i opalizując najfajnymi numerami wszystkiego było referatów i zadać im pytanie: jak im się chce korzystać zebrani naukowcy.

## Anakha

**Z**ostało dość zabawnym trybem dyskusji. Wskazywała tak: wstawał jakiś pan, który dochodził do mównicy i poplajęł wodą mineralną zaczynał: "Postuluje nadzieję 5, z czego niechybnie wyniknie 17, po czym, po nastąpieniu 28, dojdzie do 22". Na to drugi pan kontrował (przegryzłszy chrupkami): "Z 5 niekoniecznie musi wynikać 17, bo może też stać się 31, a z tego wyniknie 18". Na co pierwszy wstawał i ripostował, że tak czy owak, 22. Nasz bohater zajął do planu: wystąpienie i przeczytał, że np. 1-ką oznaczono nadmierne stężenie dwutlenku węgla w atmosferze, 2-kę przypisano zatruciu środowiska naturalnego chemikaliami, 3-ka to było obniżenie poziomu wód gruntowych, 4-ka znaczyła wyczerpanie zasobów energii, 5-ka oznaczała dra-

**Miłośnicy serii, jeżeli tylko przeboleją zmniejszenie wątku przygodowego na rzecz akcji, z pewnością będą czuli się usatysfakcjonowani. Wielbiciele Jagged Alliance też znajdą tu coś dla siebie.**

- styyczne ograniczenie w syntezie w minerałach, i tak dalej. Zaciekawiony Tichy zwrócił do redaktora broszury, pragnąc się dowiedzieć, co też oznaczają 22, i przekazał się, że liczbą tą opisano *Katastrofę Ostateczną*. Trzeba przyznać, że hipoteza o nieuchronnym nadejściu 22 spełniła się (częściowo) w nowelce w doskonałymi - jak to u Lem'a - sposób.

... dla każdego z was mam dobrą wiadomość. Jeżeli czytasz, bracie, to znaczy, że załapałeś się na film pt. "Życie na planecie Ziemia". Właśnie wysypiesz już, drogi czytelniku, fakt, ow nie jest już dla ciebie na jakiegos czasu niespodzianką, czy jest to zaś wiadomość dobra, czy zła, zależy od twoich indywidualnych poglądów. Rzecz w tym, że możemy być jeszcze z ostatnich seansów owej produkcji, gdyż za, powiedzmy, 50 kilio lat, odpadając ww film może być w bardzo opłakanyim stanie albo ogóle już nie istnieć (patrz wyżej). Pęknie po prostu w swych. Liczba drabników Homo, ledwo już Sapiens, na Ziemi ciągle rośnie i nie nie zaniknie na to, aby ta tendencja miała ulec zmianie. Generalnie i delikatnie rzecz ujmując, działania owych osobników nie są dla ekosystemu przyznanie. Antropoceny posiadzenie naszego gatunku o zachowaniu podobne do tych przewidywanych przez naukę w filmie "The Matrix"? Jest coś na rzeczy. Właśnie rzecz ujmując, konsekwentny ekolog, zamiast się rozczulać nad losami hodowców czy kruków, powinien wziąć kafała i zabrać się za odnawianie z ekosystemu źródeł jego zakłóceń - to znaczy ludzi! Anomalie i niespodziewane wynikające z zanieczyszczenia środowiska są na porządku dziennym i nikogo już prawie nie dziwią. Mamy więc spore szanse udusić co najmniej część naszej w naszym własnym zaduchu. Istnieją oczywiście alternatywne. Możemy na przykład zacząć od zaraz przestac zanieczyszczać środowisko. Niestety, człowiekowi w zdecydowanej większości przypadków bardziej zależy na natychmiastowym zysku niż długofalnym inwestowaniu w przyszłość. Pokażcie mi polityka, który w imię dobra przyszłych pokoleń udźwignie się z niedzielnego wyborcom, że ograniczy wydatki na do korzystania z samocho-

...czyli wcześniej uda się nam skolonizować inne planety? Przy obecnym stanie zaawansowania programów kosmicznych mało to prawdopodobne. Co więc nam jeszcze pozostaje? – zapytałem. Ot, na przykład, wojna atomowa, w wyniku której zniknie 3/4 ludzkości, pozostawiając niedobitkom (młotang (z lekkim odzieniem zieleni) przysłone

14. Szilárdi György  
15. Székely László  
16. Székely László  
17. Székely László  
18. Székely László  
19. Székely László  
20. Székely László  
21. Székely László  
22. Székely László  
23. Székely László  
24. Székely László  
25. Székely László  
26. Székely László  
27. Székely László  
28. Székely László  
29. Székely László  
30. Székely László  
31. Székely László  
32. Székely László  
33. Székely László  
34. Székely László  
35. Székely László  
36. Székely László  
37. Székely László  
38. Székely László  
39. Székely László  
40. Székely László  
41. Székely László  
42. Székely László  
43. Székely László  
44. Székely László  
45. Székely László  
46. Székely László  
47. Székely László  
48. Székely László  
49. Székely László  
50. Székely László  
51. Székely László  
52. Székely László  
53. Székely László  
54. Székely László  
55. Székely László  
56. Székely László  
57. Székely László  
58. Székely László  
59. Székely László  
60. Székely László  
61. Székely László  
62. Székely László  
63. Székely László  
64. Székely László  
65. Székely László  
66. Székely László  
67. Székely László  
68. Székely László  
69. Székely László  
70. Székely László  
71. Székely László  
72. Székely László  
73. Székely László  
74. Székely László  
75. Székely László  
76. Székely László  
77. Székely László  
78. Székely László  
79. Székely László  
80. Székely László  
81. Székely László  
82. Székely László  
83. Székely László  
84. Székely László  
85. Székely László  
86. Székely László  
87. Székely László  
88. Székely László  
89. Székely László  
90. Székely László  
91. Székely László  
92. Székely László  
93. Székely László  
94. Székely László  
95. Székely László  
96. Székely László  
97. Székely László  
98. Székely László  
99. Székely László  
100. Székely László

Wieloletni, wielokrotnie wywołujący kontrowersje, a nawet krytykę, projekt, który miałby doprowadzić do wyłączenia z obiegu światła (a konkretniej Ameryki) i innych kontynentów, czy pozostawienie kontynentu w stanie wojny atomowej. Wojna wybuchła najprawdopodobniej na skutek sporów dotyczących praw własności do kopalni surowców, z drugiej strony, kogo to teraz ma wojnie dotyczyć? Istotną rolę w tym odegrał fakt, że ktoś tak ważny, jak prezydent Stanów Zjednoczonych, postanowił ukryć się w krypcie, a nie na powierzchni. To właśnie w krypcie, gdzie na terenie Stanów Zjednoczonych powstała sieć Krypt - kompleksów podziemnych schronów, w których kryła się nie tylko elita państwa, ale i zwykli obywatele. W krypcach, gdzie na powierzchni nie było już miejsca, rozpoczęła się wojna atomowa. W krypcach, gdzie na powierzchni nie było już miejsca, rozpoczęła się wojna atomowa.





nowy rozdział w historii ludzkości. Niestety, jak to zazwyczaj bywa, nie wszystko potoczyło się tak, jak powinno... I tak, dwie pierwsze części opowieści o Świecie Zmierzchu (Fallout) snuły się wokół historii ludzi, którzy zostali wysłani ze swoich Krypt, tudzież wiosek, z misją skierowaną, w skrócie, na właściwy kurs. Rozpisuje się o tym tak szeroko, bo chłopy z Interplay przedstawili graczom najbardziej konsekwentny scenariusz wydarzeń, a także całe smrodowisko, z jakim możemy mieć do czynienia. Tak naprawdę może się zdarzyć...

Po uruchomieniu gry paczkę przejmował gracz - tworzył postać, ustalając jej siłę, wytrzymałość, inteligencję itp. Miał to wpływ na rozwój umiejętności bohatera, co następowało wraz ze zdobywaniem przez niego doświadczenia. W dalszych partiach gry miał możliwość sprzymierzenia się z innymi postaciami, tworząc drużynę.



Wędrując po świecie porażonych efektami nuklearnej wojny terenów Stanów Zjednoczonych, mogli zostać zarówno ich zbawicielem, jak

przeciw. Jednakże dziwnym zrzędzeniem losu, podczas przeprawy przez góry ekspedycji na wschód, główny statek padł ofiarą warunków atmosferycznych i musiał awaryjnie lądować w pobliżu pozostałości miasta Chicago. Tu jego ocaleni z katastrofy pasażerowie, oddzieleni od kwatery głównej, założyli nowe Bractwo Stali. Podzielili się swoją wiedzą z mieszkańcami otaczających wiosek, biorąc w zamian jedzenie, siłę roboczą oraz rekrutów, którzy po przeszkoleniu mieli zasilić szeregi Bractwa. Stopniowo zakres ich działalności zaczął się rozszerzać. Przyswiecał im jeden cel - odnalezienie Krypty 0, w której to miały schronić się najwybitniejsze umysły epoki przedwojennej - przywódcy, naukowcy, przechowywano tam też sekrety technologii mających na celu jak najszybsze przywrócenie ekosystemu do jego poprzedniego stanu. Ale oto na horyzoncie pojawia się nowe zagrożenie... Opisujemy w ten sposób grę Fallout Tactics opiewa przygody młodego rekruta, świeżo wcielonego w szeregi Bractwa.

Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy po uruchomieniu gry to fakt, że znacznie poprawiono szatę graficzną. Mocno już raniący wyrafinowanie oczy tryb 640 x 480 zastąpiła rozdzielczość 800 x 600 i 1024 x 768, z wykorzystaniem 32-bitowej palety kolorów (oczywiście, jeżeli chcecie, może też być 16-bitowa). Ogólny projekt grafiki i jej założenia zostały zachowane bez zmian, tyle że teraz wszystko wygląda o wiele lepiej.

Postacie też zostały znacznie lepiej animowane - miło popatrzeć, jak po dłuższym biegu nasz bohater ciężko sapie i chodzi mu kłata.

Przygodę zaczynamy jak zwykle od wyboru/stworzenia postaci. Tu kolejne zmiany - postaci stworzonych przez twórców gry jest więcej, bo 5. Jeżeli zdecydujemy się zmodyfikować kogoś z nich albo stworzyć nową, trafimy na ekran charakterystyk, na którym zamiast umiejętności namawiania ludzi do tego, by robili, o co ich poprosisz - a co nie zawsze jest zgodne z ich interesami (Speech) - znamy nam z dwóch poprzednich części, znajdziemy umiejętność sterowania pojazdami (Pilot). Tak, pojazdy w końcu będą pełniły ciekawszą rolę niż tylko środka transportu na mapie globalnej. Ale o tym później. Postać możemy teraz dostosować jeszcze bardziej do naszych upodobań, a to poprzez wybór zdjęcia przedstawiającego naszą głowę (z kilkunastu dostępnych), koloru włosów, skóry i noszonego ubrania. Coś lekkiego oglądaliśmy w Baldur's Gate. Nowicjusze mogą przejąć najpierw misję treningową, zaś weterani od razu zechcą pewnie się zająć właściwą rozgrywką. Tak czy siak, trafisz do głównego ekranu gry.

A ten trochę się pozmieniał. Na początku, znacznie ulepszone ekranik wyświetlający wszelkie komunikaty. Można teraz przewijać listę komunikatów w górę i w dół, co pozwala nam cofać się nawet do tych z samego początku, a nie być ograniczonym do ostatnich paru, jak w dwóch poprzednich częściach gry. Także sam ekranik można też przestawić w tryb wyświetlania mapy otaczającego cie terenu, która zresztą wygląda o wiele lepiej niż dotychczas, z zaznaczonymi pozycjami jednostek twoich i przeciwnika (funkcjonalnie, by w danym momencie był).

Jako że w Fallout Tactics kogoś takiego jak samotny jeździec (który jednak nie występował bez towarzyszącego mu Indianina Tonto) nie ma, znacznie usprawniono kontrolę nad poszczególnymi członkami zespołu. Jest to mianowicie kontrola całkowita, a nie, jak do tej pory, można ograniczona (leż o rzy człowiek wchodził kumplem z drużyny wyrzucił ręką, tylko po to, aby paść chwilę później przywalił nam z niej, próbując trafić jego miejsce stojącego tuż obok). Odpowiadasz teraz za działania wszystkich członków zespołu. Wystarczy, że klikniesz zakładkę postaci, nad którą chcesz przejąć kontrolę, i voila! "Róbta, co chcecie!" Liczba przycisków pokazujących, jakim celem posługuje się jego osoba w danej chwili, zwiększyła się do dwóch, co oszczędza

Przytępienie Fallout jest jedną z najlepszych serii RPG ostatnich lat o czym czytelnicy CDA mogli się niedawno sami przekonać. Pytanie, kto będzie miał największą uciechę... nie, inaczej, kto będzie miał największe szanse na przetrwanie w warunkach, jakie zaplanują na Ziemi po zakończeniu wojen nuklearnych? Odpowiedź - facci dysponujący najbardziej zaawansowanymi technologiami, nie bronią i sprzętem, znający się doskonale na jego obsłudze oraz sposobach przetrwania w warunkach ekstremalnie niesprzyjających. Krótka mówiąc, mówimy o armii. I tak, jakas gangsta ongi potężnej rzeszy żołnierzy zawodowych zdecydowała się założyć Bractwo Stali.

Członkowie Bractwa postanowili nie marnować czasu i zaczęli przeszukiwać otaczające ich pustkowia w celu odnalezienia jak największej ilości pozostałości Krypt. Studiowali i kopiowali znalezione w nich technologie, które wykorzystywali dla własnych potrzeb. Po pewnym czasie wewnątrz Bractwa rozgorzała dyskusja, czy należy podzielić się zdobytą wiedzą technologiczną z resztą świata. Po długich debatach starszyzna zdecydowała, że jest



Jeżeli prawy przycisk myszy pozwala szybciej zorientować się w sytuacji. Przyciski wywołujące wszystkie ekraniki pomocnicze zostały zgromadzone w jednym miejscu. Pojawili się też dwie całkowicie nowe opcje. Po pierwsze, możemy naszego wojaka postawić w danym miejscu w charakterze strażnika. Jeżeli zdecydujesz się na takie rozwiązanie, ustalasz, z jakim zapalnikiem może być wystrzelona przeciwnika, oraz zakres procentowy celności ewentualnego strzału (opcje - o 1, 33, 66 lub 95 procent wzwyż). Odkryto też w końcu, że strzał może nie tylko stać na baczność, ale też przykleknąć lub wręcz zabić się. Nastawienie do tej kwestii danej postaci ustawiasz jednym z trzech nowych przycisków, które pojawiły się na ekranie.

Wszystko to stwarza nowe - i całkiem zabawne - możliwości, ale wymaga też poniekąd. Jeżeli dokucza nam jakiś naryt, możemy ustawić jednego z członków zespołu, który ziczał się na typa ze snajperką, a potem wysłać drugiego na wabia (najlepiej w niedalekiej odległości). Kiedy nacheleć zacznie nękać i impletować naszego wabika, snajper sprawnie mu powie: "Hasta la vista, baby!" I pyk!

Co ciekawszych nowości wspomnieć też należy o możliwości odtwarzania podczas rozgrywki swoich własnych plików MP3. Stwarza to interesującą sytuację. Np. można, zrywając bezpardonowo z "Czaru Apokalipsy", ustawić sobie odtwarzanie podczas rozgrywki "Galopu Walkiri". Nie wydając, można ustawić swój ulubiony utwór rzeźnicki lub też, jeżeli mamy zaciechę do groteski, skompletować zespół złożony wyłącznie z przedstawicieli płci pięknej i zacząć przenablać przeciwników na tony kwiatów podobów, tudzież zornu (jeżeli przypadkiem skośmy robota) przy akompaniamencie "Girls Just Wanna Have Fun". Możliwości tyle, ile wolisz. Kłopot jest jeden - nawet najlepszy utwór rzeźnicki, odtwarzany po dwóch godzinach, zaczyna bardzo, ale to bardzo wkurzać, o czym był już kiedyś poinformować mnie El General w dość dosadnych słowach. Ponadto dodał, że muza w ogóle jest do... nieważne, ale to pominiemy (liczeniem).

Wspomnieliśmy o tym, że plik MP3 może być tylko jeden ("There can be only one", nie, chej). Wrzucenie większej liczby plików do katalogu wskazanego przez grę nie ma sensu, bo program wybiera sobie z nich tylko jeden i odtwarza go w kółko. Czemuż, ach czemuż nie przechodzi do następnego? Czy to aż tak trudne do zaimplementowania?

Kolejna ciekawa wiadomość - nasi bohaterowie nie są już wszechwidzący. Widzą tylko te postacie (niezależnie od tego, czy mówimy o neutralnych, czy nastawionych do nas negatywnie), które znajdują się w polu widzenia. Do tej pory wystarczyło rozpocząć walkę, a następnie policzyć czerwone kontury znajdujące się na danym obszarze, aby zacząć liczyć przeciwników, jak również poznać jego doktrynę wojny. Teraz zaś trzeba się nieźle namęczyć, aby jednego z drugimi nie tylko znaleźć. And last but not least, z największych zmian - plansze są wielopoziomowe. W sensie takim, że budynki mają po kilka pięter, które można zwiedzać. Rzecz jasna, w poprzednich częściach serii też coś takiego było, tyle że kiedyś wchodziło się na jakiś inny poziom, wczytywana była po prostu nowa plansza, która jako takiego zróżnicowania pionowego nie miała. Tu zaś wszystko dzieje się w obrębie jednej lokacji.

Rodzi to całą masę nowych możliwości - jest to świetnie pokazane już w ostatniej misji treningowej. Jeżeli przypadkiem natrafisz na dwóch złych facetów ostrzeliwujących się z dobrze ufortyfikowanej pozycji, to nie musisz bawić się w mięso amiatnie, pod warunkiem że łosie ufortyfikowali się w pobliżu wyżej położonej platformy. Na platformie wystarczy wystać z ręką z granatem zapalającym, który posyła się szerokim łukiem na dół, i po kłopotach. Rola terenu w działaniach bojowych znacznie wzrosła, można też wykorzystywać w naszych niecodziennych za-



miarach elementy otoczenia.

Zagadka: co robi facet z ostatnią kulą w magazynku, mając przed sobą trzech nieprzyjaciół nastawionych do niego delikatnie stojących kula bezdusznie z poliwę?

Uwielbiam zapach napalnia o poranku. Jeżeli już przy tym jesteśmy, to ustawienie poziomu kłótni (gore level) na maksimum, powoduje naprawdę lineizację otwarcia wnętrza osłonników znajdujących się po drugiej stronie lufy.

Wspomnieliśmy o pojazdach. Tak, teraz możesz pomścić się po planszy np. w hummerze tudzież czolgu. To drugie daje więcej frajdy, uwierzcie. Choć mma sprawa, że wszystko zależy od punktu, z którego spogląda na lufę.

Dla tych, których do tej pory orł serii Fallout odrzucał sposób prowadzenia walki, a mianowicie podział na tury, mam dobrą wiadomość. Istnieje możliwość wyłączenia tur i prowadzenia walki w czasie rzeczywistym. Wprowadzić na walkę dalej mają wpływ wszystkie charakteryzujące daną postać cechy, ale nie da się ukryć, że różny.





ka w takiej formie toczy się o wiele szybciej. Jedynym słowem, lubisz podzielić na tury, jest to gra dla ciebie. Nie lubisz podzielić na tury, to również jest to gra dla ciebie :)

W kwestii broni można powiedzieć tyle, że jest tego tyle, że nic nie można powiedzieć. Krótka, długa, energetyczna, ręczna, lotna. Po prostu multum. Wprowadzono miny. Wspominam o tym dlatego, iż daje mi to możliwość wygłoszenia następującego oświadczenia - miny to cholernie wredny sposób na prowadzenie wojny. Nie mam nic przeciwko temu, że mina urwie yaya jakiemuś wojakowi, któremu ostatecznie za to płacą, natomiast bardzo jestem przeciwny temu, by miny wybuchły w 50 lat po jakimś konflikcie, zabijając ludzi, którzy się wcale na daną wojnę nie pisali. Jak się już zgadzało o broni, to można wspomnieć o jednym drobnym fakcie - autorzy znowu nie ustrzegli się pewnej dozy bezsensu. Mianowicie, nikt mi nie wmówi, że strzelając do faceta z odległości, w której prawdopodobnie czuje on nasz nieswieży oddech, można spudłować. Mówimy tu o jednym, góra dwóch "kwadratach". No ale co, "nobody's perfect". Podobno.

Kiedy wszyscy przeciwnicy na polu walki zamieniają się we wspomnienie poprzedniej minuty, czas spakować manatki i wracać do domu. Funkcję tego ostatniego w Tactics pełni bunkier Bractwa, w którym jesteś aktualnie zakwaterowany. Kiedy wykonasz na danym obszarze wszystkie misje (czytaj - scementujesz pozycję



Bractwa), zostajesz przeniesiony na nowe tereny, na których to musisz odwalic mniej więcej taką samą robotę. W Bunkrze standardowo znajduje się kilka miejsc: sekcja medyczna, biuro rekrutacji, garaż, sekcja zaopatrzeniowa oraz pokój odpraw. Na większe wyjaśnienia zasługuje biuro rekrutacji. Wygląda to tak. Na początku jesteś małym szczawiem, do oddziału przydzielają ci ludzi o takich samych umiejętnościach. Im bardziej wzrasta twoje doświadczenie, tym bardziej doświadczonych żołnierzy bractwa możesz wciąć do swojej drużyny. Szczegółowo mówiąc, wymiana członków zespołu zdaje się spełniać funkcję nieco kosmetyczną - skoro już dochrapałeś się tego, powiedzmy, czwartego poziomu doświadczenia, to istnieją duże szanse, że pozostali członkowie twojej drużyny nie są daleko w tyle za tobą. Po co więc zmieniać ich na innych? Dość dużą rolę odgrywają natomiast specjalizacje - i tak, jedni mogą szkolić się na medyków polowych, inni na kierowców, jeszcze inni upodobać sobie jakiś konkretny typ broni itd.

Lekkie znianie uległ system sterowania, a konkretniej rola kursora na ekranie. Pasek ikon, symbolizujących poszczególne czynności możliwe do wykonania w związku z danym przedmiotem, wywoływany prawym przyciskiem myszy, został eksmitowany. Kursor zrobił się bardziej intuicyjny - nie można już np. przez pomyłkę kropnąć jakiegось przyjaźnie nastawionego do nas cywila, bo kursor nie zamieni się na min w celownik (choć jeżeli bardzo się uprzesz, to da się coś zrobić). W końcu poprawiono też procedurę wymiany towarów - mamy klawiaturkę, na której wpisujemy ilość towaru, który chcemy wymienić.

Młośnicy serii, jeżeli tylko przeboleją zmniejszenie wątku przygodowego na rzecz akcji, z pewnością będą czuli się zadowoleni. Wielbiciele Jagged Alliance też znajdą tu coś dla siebie. Ci, którym Fallout nie przypadł do gustu z powodu podziału na tury, mają teraz okazję również znaleźć coś dla siebie. Nie, tylko delectować się i oczekiwać, jakież to niespodzianki przyniesie nam przyszłość, a w niej in. Fallout 3 (kiedyś, ach kiedyś).

PS W Polsce Fallout ukaże się naturalnie po polsku.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Interplay

Dystrybutor:

CD-Projekt tel. (022) 519 69 00

Internet:

www.interplay.com/fallout3

Wymagania:

P2-266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- świetna graфика
- bardzo dobra grywalność
- w ekscy real am wie
- stylizacja
- klimat
- walka w Jutach lub realtime co x o Libi

Minusy:

- różne drobne niedopracowania
- ...no outlowanie z od egłości n eswiezego oddechu
- młośni cy F1 F2 mogą czuć się porażkowo n eco zorientowani

Ocena:  
**9**

Data na CD 03/2001

ŚPIESZ SIĘ!  
Zabawa trwa tylko  
do końca maja!



# Konkurs Alicji w Krainie Czarów



Aby wziąć udział w konkursie skorzystaj z dowolnej opeji.

I. Pytania konkursowe:

1. Kto jest autorem powieści zatytułowanej „Alicja w Krainie Czarów”?
2. Kto użyczył głosu Alicji w grze?
3. W jaki sposób Alicja dostała się do Krainy Czarów?

II. Przedstaw dowolną techniką tytułową Krainę Czarów.



W roli Alicji

Wśród wszystkich prawidłowych odpowiedzi oraz nadesłanych prac rozlosujemy:

- 10 gier „Alicja w Krainie Czarów”
- 10 gier „Kapitan Pazur”
- 10 gier „Silkolene Honda Motocross GP”
- 10 oryginalnych koszulek



Prace oraz odpowiedzi prosimy kierować na adres: Techland, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wlkp. Z dopiskiem: „ALICJA”



ALICJA W KRAINIE CZARÓW

Tworcy tej gry skorzystali z całego bogactwa możliwości multimedialnych, aby ukazać dziełom całą magię słynnej bajki Lewis Carrolla. Biorąc udział w przygodach dziewczynki pomagaj Alicji sławic czło wyzwaniami. To dziecko jest bohaterem w tej grze! W roli Alicji: Katarzyna Bujakiewicz!



KAPITAN PAZUR

Czadowy kucur w roli zwarłowanego, puata! Zakrecona platformówka, które nie oprze się prawdziwym łowcom skarbow. Colnij się w czasie by przeżyć niesamowite przygody w świecie piratów!



SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP

Najbardziej realistyczny świat motocrossu. Gwarantujemy Ci zabawę, jakiej do tej pory nie doświadczyłeś w żadnej innej grze tego typu. Niesamowite wyczyny, skrobacze w powietrzu oraz karkołomne skoki podnies Twoją poziom adrenaliny do maksimum. Ostro rywalizacja na torze zawodów. Że nie ma miejsca na litość. Przekraczaj granice do oporu i grzej jak najszybciej w stronę meyli

ORIGINALNA KOSZULKA



Wyłączna dystrybucja  
oraz polska wersja językowa

Więcej informacji na stronie:  
[www.techland.com.pl](http://www.techland.com.pl)

INFOLINIA:  
tel. 062 73 72 746



Cabela's  
4x4  
OFF-ROAD ADVENTURE  
© 2001 ACTIVISION VALUE PUBLISHING, INC.

Każdy duży chłopiec marzy o samochodzie. Jedni o wyścigowych bolidach z konikiem na masce, inni o potworach z silnikami o pojemności 8 litrów rodem z USA. Jest jednak trzecia grupa marzycieli, którzy nad wszystko kochają samochody terenowe. I właśnie do tej grupy odbiorców skierowana jest najnowsza gra wydana przez Activision, pod tytułem Cabela's Off Road Adventure.

Mycroft

# 4x4 Off-Road Adventure

**Z** pewnością niepowtarzalną szansę przetestowania całej gamy samochodów terenowych - od "podbajerowanych" landroverów po prawdziwie twarde, choć o wiele skromniejsze wyglądające krajozniki pustyni. Silniki V8, V6, sprężarki, zawieszania, na których można rozbijać słonia... to wszystko zaolierować nam może ta gra.

Ale jaka naprawdę jest? Pierwszym aspektem, który od razu rzuca się w oczy, jest dość uboga liczba dostępnych tras. A raczej obszarów, po których możemy śmigać naszymi potworami. Liczba terenów nie przekracza dziesięciu, za to otrzymujemy bardzo zróżnicowane środowiska - pustynie, skutą lodem Alaskę, kamienne stepy czy też bagniste mokradła. Na każdy z tych terenów nasz ukończony wóz musi zostać inaczej skonfigurowany - inne zawieszenie, przełożenia, skrzyni biegów czy choćby inne opony. O wszystkim musimy myśleć z góry, bo w trakcie zadania jedna fatalna pomyłka może kosztować nas nowe auto.

Jak to w grach samochodowych bywa, będziemy mieli do czynienia z taktyką kija i machówki. Każde wykonane zadanie będzie dawać nam dostęp do nowych, lepszych typów samochodów i osprzętu. Początkowo mamy dostęp do ośmiu, może dziesięciu aut, a wraz z kolejnymi zwycięstwami dochodzą nowe. Po pewnym czasie będziemy mogli zasiąść za kierownicą hummera, mercedesa, landroverów, znanych nam z wielu filmów przyrodniczych, czy też jeepów - do jazdy po piaskach pustyni. Również zadania, jakie przyjdzie nam wykonać, a raczej wyjeżdżać, są całkiem ciekawe. Podczas nieustających zmagania z matką naturą znajdują się misje ratunkowe, odnajdywanie zaginionych, jazda na czas, precyzyjne manewrowanie, testy wytrzymałościowe... Dzięki tej grze w pełni zdam sobie sprawę z możliwości, jakie mają wozy terenowe. A wyszość tych "brzydkich" nad "podbajerowanymi" można zauważyć już na początku. Na w miarę płaskim terenie wszystkie wersje City i Cruise sprawują się całkiem nieźle, ale gdy na drodze staną nam strome wzgórza, bagna czy lodowe pustynie to najlepszym przyjacielem kierowcy staną się kanciaste wozy, w których nikt nie szpanuje na ulicach.

W sumie - że dwa tuziny dostępnych maszyn to prawdziwie królewski garaz.

Od strony merytorycznej gra prezentuje się całkiem przyzwoicie, choć marki samochodów możemy poznać tylko po sylwetce - w grze nie usłyszymy nawet jednej oryginalnej nazwy. Po prostu Activision nie ma licencji na używanie nazw Mercedes, Landrover czy GMC. Nie jest to jedyne, o co można się boryczyć na twórców gry. Muszę przyznać, że po grze spodziewałem się lepszej grafiki. Choć to może tylko moje wymagania... Brakuje jednego istotnego elementu graficznego - KOKPITU SAMOCHODU!!! Albo ja jestem ślepy i w grze nie widziałem deski rozdzielczej, albo po prostu jej nie ma. Przy wszystkich całkiem fajnych rzeczach, jakie oferuje gra, brak widoku zza deski rozdzielczej jest w dzisiejszych czasach nie do pomyślenia. Mamy

widoki zza samochodu, z boku, z oddali, zza kofa, a nawet spod auta - najbardziej podstawowej opcji jednak brak. Co do reszty obrazu, można przyklepić się do kolorystyki niektórych obiektów czy też panującej wokół pustki (choć ze względu na bezdroża można to jeszcze zrozumieć). Ale spotkanie pośrodku Alaski, szybów wiertniczych w kolorze wściekłego różowego wbiło mi w fotel ze zdumienia. Daltonistą nie jestem, zapewniam.

Gra nie jest też perfekcyjna, jeśli chodzi o gameplay. Wszystkie zadania są ciekawe i zajmujące - ale tylko na początku. Po pewnym czasie gra zaczyna się nudzić, a kolejne etapy zbyt przypominają to, co już zdążyliśmy obejrzeć. Zmieniają się tylko wozy i warunki atmosferyczne. Jak na grę traktującą o samochodach, to stanowczo za mało. Brak rozbudowanego trybu wyścigowego czy też opcji gry sieciowej odbiera jej wiele uroku i, niestety, grywalności. A naprawdę ciekawym wyścigiem byłoby spotkanie kilku potężnych landroverów - bez reguł, bez ustalonej trasy, a z wyznaczonym tylko punktem docelowym. Rozmarzyłem się.

Cieszy duża liczba opcji dostępnych w trakcie gry - mnogość klawiszy używanych do sterowania naszym wozem jest na początku dość kłopotliwa, jednak już po dziesięciu minutach można doskonale zapoznać się z odpowiednimi kombinacjami.

Wróćmy jednak do rzeczy warty pochwały. Z graficznych udogodnień, jakie oferuje nam gra, należy wyróżnić możliwość zmiany warunków pogodowych - od słonecznej i bezwietrznej letniej pogody, po burzę z gradobiciem w listopadzie - wszystko jest możliwe. By zwiększyć realizm, wprowadzono podział na pory dnia, pory roku i warunki pogodowe. Zamiast śnieżną na życzenie to jedna z całego wachlarza opcji dostępnych w ustawieniach. Nie ma to jak ciemna wiosenna noc, z lekką mgiełką i świecącymi słodko księżycem... A dla pełni romantyzmu ryk ośmiolitrowego silnika V8 na wysokich obrotach... Tak samo dobrze i z polotem prezentuje się warstwa dźwiękowa gry. Ostre kawałki zostały doskonale dopasowane do poszczególnych tras i świetnie uzupełniają wrażenia z gry. Natomiast warstwa dźwiękowa, a w szczególności dźwięki, jakie wydają nasze terenówki, to standard, choć nie symfonia. Po prostu wszystkie silniki są zbyt podobne w brzmieniu i brak im nieco realizmu. Ale to nie Need for Speed 5, gdzie dźwięki silnika zgrywało z każdego modelu samochodu oddzielnie.

To, co oferuje nam Cabela's Off Road Adventure, jest porcją solidnej, choć nie pozbawionej wad rozrywki.

Ocena:  
**6+**

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Activision Value

Dystrybutor:

Activision

www.activision.com

Wymagania:

P2 64 MB RAM, Win 9x, DirectX

Akcelerator:


wymagany

Plusy:

- pomysły
- niezła początkowa grywalność
- ogólne wrażenia

Minusy:


- brak deski rozdzielczej
- szybko się nudzi
- trocnie namieszczone sterowanie



# PASSAGE

*Wielce Szanowni Państwo! Jesteście świadkami największej rewolucji w grach komputerowych od czasów klonu PacMan'a!!! Cieszcie się i radujcie, albowiem nadeszła nowa gra Passage 3! Właściciele sklepów! Półki swoje odkurcie, gdyż kurz wasz niegodnym jest stykać się z najnowszym arcydziełem komputerowej rozrywki! Pokłońcie się i hołd złożcie!*

do czynienia z jedną z najbardziej złożonych gier logicznych w historii? Aha, jeśli jednak wziąć pod uwagę smutną rzeczywistość z podręcznika (ale kto by się tam tym przejmował, gdy takie ładne obliczenia mi wyszły!), to trybów (które, widać, są czym innym niż warianty) jest tylko cztery: klasyczny, budujący, pusty i kontynuujący (moje tłumaczenie, gdyż autorzy pomimo pełnej lokalizacji gry nie zechcieli zmienić nazw trybów), na których opis nie będę marnował ani miejsca w piśmie, ani cennego czasu czytelników. Kto będzie chciał, przekaże się sam.



Podczas gry "pomagać" nam będzie miły kobiecy głos, tak zapowiadali autorzy. Niestety, ten miły kobiecy głos odzywa się tylko wtedy, gdy popełnimy błąd, i niezwykle uprzejmie informuje nas, ile to kredytów właśnie straciliśmy. Nie wiem też, czy to tylko ja odniosłem takie wrażenie, ale ten głos tej pani wydaje mi się jakiś złośliwie arogancki, niemal słychać w nim satysfakcję z odejmowania graczowi kolejnych kredytów...

Jest jednak w tej grze coś, co zdecydowanie odstaje od reszty: muzyka. Zmienia się zależnie od tego, jaki wariant graficzny wybierzemy. Mnie najbardziej przypadł do gustu ten świąteczny. Mimo że muzyka jest w miarę (co ma taką zaletę, że można ją odtworzyć poza grą - polecami!), prezentuje naprawdę dobry poziom i niekiedy zaskakuje. W moim ulubionym, bożonarodzeniowym temacie usłyszeć można nie tylko banalną "Cichą noc" czy "Pada śnieg", ale i również "Rudolf, czerwonoosny renifer" czy "We wish you a merry Christmas". Za całą muzykę dają sporego (w porównaniu do reszty gry) plusa. Ostatnią rzeczą, o której chcę napisać, są wymagania sprzętowe. Już podczas instalacji trzeba podać prędkość procesora, gdyż - uwaga - aby w pełni cieszyć się grą, należy mieć przynajmniej 266 MHz! Nie skomentuję.

Na koniec chciałbym tylko polecić wam pewną grę, niewątpliwie podobną do Passage 3. Jest to darmowa (freeware) gra o nazwie "Kulki", która pojawiła się na CoverCD z CDA w 1996 roku. Według mnie - pomimo prostej grafiki i kilku lat - jest ona o wiele bardziej grywalna od Passage 3. Co pozostawiam autorom gry do przemyślenia.

Ocena:  
**4+**

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:  
Gekko Software

Dystrybutor:  
Tworware Poland  
tel. (033) 8130316

Internet:  
http://www.icpware.pl/it  
http://www.gekkosoft.com/

Wymagania:  
Pentium 150, karta z MB

Akcelerator:  
nie wymagany

Plusy:  
• 768 gier w jednym!  
• zróżnicowane tematy muzyczne

Minusy:  
• nudzi  
• wymagania sprzętowe  
• prostactwo rozgrywki  
• "Kulki" są darmowe, a niepomniem bardziej grywalne

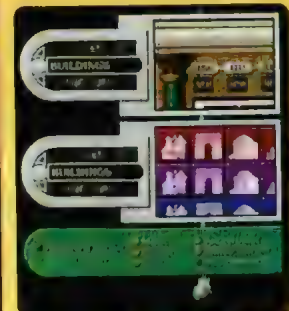
Qnik

**S**pójrzcie na tę grę! Czyż nie jest piękna? Czy można przejść obok niej obojętnie, minąć ją, nie zauważywszy? (Lepiej nie odpowiadać, o ile wam życie mile). Nie, nie da się! Autorzy tego cudu wzięli sobie niewątpliwie do serca "Fortepian Chopina" i inne dzieła C. K. Norwida, które świadczyły często o tym, że wszystko, co proste i przejrzyste, jest zarazem doskonałe. Tę ideę widać na każdym kroku, na każdym screenie gry.

No właśnie, spójrzcie tylko na te plansze! Prawda, że śliczne? A jeszcze, gdy powiem, że macie do wyboru osiem tematów graficznych, to od razu pewnie pobiegniecie pod sklep i tekstu nie skończycie czytać, więc się na razie wstrzymam. Zasady gry nie są nazbyt skomplikowane, powieźdlałbym, że są wręcz tak proste, że już o prostsze byłoby trudno. Kilka słów na ten temat. Jeśli bym musiał do czegoś porównać Passage 3 to wbrew wyglądomu świadczącemu, że będzie to klon windowsowego pasjansa z obsługą D3D, wymienilibym domino skrzyżowane z grą "kuku" plus spora dawka Tetrisa. Na planszy należy umieścić obok siebie płytki tego samego koloru bądź przedstawiające ten sam temat. Jeśli komuś zdarzy się pomyłka (errare humanum est) i będzie chciał postawić płytkę w miejscu, w którym ta nie powinna się znaleźć, odliczy mu się jeden kredyt. Jeśli zaś ktoś stwierdzi, że płytki nijak nie da się z niczym zestawiać, może nacisnąć prawy przycisk myszy i modlić się, żeby płytką rzeczywistą gdzieś nie pasowała. W przeciwnym razie stanie się rzecz straszna, gdyż gra zabierze mu całe trzy kredyty! Co za emocje, proszę państwa, co za emocje! Czasem również pojawiają się płytki szare, które niemal jak jokery w kartach mogą być położone obok każdego koloru i figury. Takich pomniejszych zasad w grze jest jeszcze ogrom... no dobrze, aż trzy, ale nie ma się na ten temat co rozpisywać, lepiej od razu przejść do trybów rozgrywki! A coście myśleli, że będzie tylko jeden?! Niedoczekanie!

Zanim jednak o tym napiszę, wróć na chwilę do wcześniejszego tematu. Jak już wspominałem, motywów graficznych w grze jest osiem, z czego można wymienić astronomię, antyki, zamki, restauracje etc. Wraz ze zmianą planszy, na której będziemy grać, zmienia się przyciski, które będzie nam dane układać na niej. Autorzy wpadli na niesamowity pomysł, który, jak myślę, spowoduje wzrost popularności P3 (nie mylić z produktem Intel'a) o 1/3 gracza w skali Polski i wydłuży czas, który będzie można spędzić przed komputerem, nie nudząc się jednocześnie, i to aż do dwóch minut. Uwaga (chwilą napięcia)... Tak! Można mieszać plansze z przyciskami! Czyż to nie cudowne? Będziemy mogli układać kloki znaków zodiaku na planszy z restauracją! Prawda, że to niewiarygodne i nowatorskie rozwiązanie?

Dystrybutorzy mówią, że w grze występują aż 24 warianty rozgrywki. Długo ich szukałem w podręczniku użytkownika i nijak nie mogłem znaleźć! No, chyba że zdaniem autorów te cztery tryby pomnożone przez trzy stopnie trudności dadzą 24 (ja tam się na matematyce nie znam, ale im bardziej liczę, tym bardziej wychodzi mi 12). Bo raczej nie dodali do tego zmian w grafice, a w takim przypadku w grze jest 4\*3\*8\*8=768 różnych kombinacji! Czy mi się wycaje, czy mamy







# BLADE<sup>TM</sup> OF DARKNESS

## StrangeOne

**Z**animacja rozpoczyna peany na jej cześć, należy się wam o małe wyjaśnienie. Odnosnie literek RPG, Otóż w przyrodzie Severance podobieństwo do gier fabularnych ogranicza się właściwie do zdobywania punktów doświadczenia i związanych z nimi poziomów doświadczenia. O jakims swobodnym wyborze estów czy rozbudowanych dialogach lepiej zapomnieć, a już w ogóle super byłoby tej kwestii w ogóle nie podnosić. Podstawą w tej grze jest bowiem walka, walka i jeszcze raz walka - co najwyżej przeplatana od czasu do czasu małutkimi zadaniami wymagającymi zręcznych palców, pewnej myśki i nie ślizgającej się podkładki. Cała zaś reszta zredukowana została do roli tła - owszem, przyznać należy, że jest to tło co najmniej dobre, ale jednak tylko tło. To zaś powiedziawszy, można się z czystym sumieniem zabrać za to, co w Blade of Darkness najważniejsze:

Walka w Severance bazuje na paru bardzo ciekawych

założeniach, z których najważniejszy jest podział na dwa sposoby poruszania się: normalny i bojowy. Co to daje? Ano całkiem sporo. Tryb normalny jest po prostu normalny - można w nim swobodnie biegać, skakać, skradnąć się i obracać, czyli normalnie specjalnym się wyróżnia (może poza brakiem straszenia, ale w czasie chodzenia nie jest ono potrzebne). Dodatkowo otrzymujemy w nim jeszcze mniejsze obrażenia od upadków z wysokości. A co oznacza zatem sposób 'bojowy'? Cóż, sprawy mają się w nim po prostu troszeczkę inaczej... Przede wszystkim nie mamy w nim pełnej swobody ruchów: nasz bohater cały czas zwraca się frontem w kierunku wybranego przez nas wroga (można też zdać się na wybór automatyczny), a klawisze kierunkowe odpowiadają w tym trybie za poruszanie się względem przeciwnika, przez co ciężko przejść, na przykład, przez drzwi, ale za to walka staje się dużo prostsza. Skracanie dystansu, odsłanianie czy okra-



...strafe wrogów nie wymaga bowiem od nas długiego operowania myszą, a do sprawnego poruszania się po polu walki wystarczą same klawisze kierunkowe. Nawet obroty, podpięte pod klawisze prawo-lewo i normalnym trybie (swoją drogą, ciekawe, po co one komu, skoro jest mysz???), w czasie walki zmieniają się w klawisze strafe'owania. A że oznacza to - innymi, ni więcej - okrażanie przeciwnika, więc zamiast tracić czas na nie-ordynację myszowo-klawiszową, można się w miarę spokojnie zająć taktyką.

Właśnie, taktyką! Bez niej nie ma bowiem nawet co o wygranej marzyć! Pojście na żywioł kończy się bardzo szybko i bardzo boleśnie. A wczyl-  
kowie gry trwa tu długo, bardzo długo... W każdym razie na pewno za-  
długot! Nie wspominając już o tym, że liczba save'ów wpływa na ocenę  
naszej gry - szczególnie, ale dla niektórych istotny. Wszystkiemu zaś winne  
są całkiem spore uniejętności bojowe wrogów, duży repertuar ciosów,  
zależność zadawanych obrażeń od młotiska, w które trafimy wroga,  
brak możliwości wykony-  
wania bloków. Zwłasz-  
cza te ostatnie - dzięki  
nim nasz stu procentowy  
atak śmierci, miast po-  
trafić w orka głowy, krze-  
si jedynie iskry na jego  
tarczy! Ale to jeszcze  
nie wszystko, bo tarcze mają  
nieograniczoną  
wytężalność, więc cią-  
gle bloki wcale zwycię-  
stwa nie zapewniają, a i  
konczą się dość szybko -  
choć właśnie roztrzaska-  
niem tarczy na drobne  
kawałki!

atakować można zresztą nie tylko tarczami, ale i niektórymi broniąmi - np. drzewcowymi tułacz oburęcznymi (co jest o tyle istotne, że tarcza ani w przypadku amazonki, ani barbarzyńcy - do standardowego wyposażenia nie należy...) Tyle tylko, że w ich przypadku blokowanie bronią trwa jedynie parę sekund (może się więc wykazać odpowiednio dobrym refleksem), a tarczą można się zastawiać aż do jej zniszczenia. To jednak nie koniec różnic, bo wszak po zniszczeniu tarczy można jeszcze bez problemu atakować, zaś po zniszczeniu swego jedynego miecza pozostają już tylko pięści (chyba że mamy jeszcze coś w zapasie - bo przenosić możemy na raz parę broni - lub też w pobliżu znaleźć można coś na broń się nadającego - ale o improwizowaniu będzie jeszcze nieco dalej), którymi walczyć wprawdzie można, ale za rezultaty nikt - a już na pewno nie ja - reczyć nie będzie.

Obrona pasywna obroną pasywną, ale i tak w większości wypadków najlepszą obroną jest atak - nie inaczej jest i w Blade of Darkness. Na pokazaniu repertuarze śmiercionośnego zelastwa (i "drewniastwa", do dyspozycji) jest bowiem parę grup uzbrojenia - w sumie ponad 100 jego typów - ale poszczególne postacie specjalizują się jedynie w części z nich, a walka pozostałymi jest wyszere nieefektywna) nasze możliwości wcale się nie wyczerpują. A to dlatego, że walka nie polega tu jedynie na jak najżybszym naciskaniu lewego przycisku myszy. Ba, takie postępowanie jest wręcz najszybszą drogą do przegranej! Tak się bowiem składa, że w Blade of Darkness wprowadzono wskaźnik zmniejszenia naszego bohaterka, a że najwyższy on na początku nie jest, bardzo skutecznie ogranicza częstotliwość uderzeń. Jeśli o tym prostym fakcie zapomnimy,

serwuje się nam karmie parę sekund głębokich wdechów, i to z opuszczonym nierzemiem, przez co stajemy się z siejącego postrach woją nieruchomym manekinem, którego każdy może bezkarnie lać. Na szczęście te same ograniczenia obowiązują również naszych wrogów, dzięki czemu nie jesteśmy traktowani jakimiś nieskładnym grabieżcami, a pojedynki wyglądają jak na pojedynki przystało.

Odpowiadają za to jednak nie tylko bloki i ograniczona wytrzymałość, równie ważny jest bowiem okazały repertuar cło-

sów. Jak na porządną bijatykę przystało, w Severance mamy do dyspozycji pięć podstawowych ataków (lewy przycisk myszy plus

ewentualnie jeden z klawiszy kierunkowych) oraz połączną liczbę combosów. Wymagają już znaczniejszej sprawności manualnej, nie trzeba trzymać klawiszy w swojej głowie. Aby zobaczyć na ekranie

W sumie walka wręcz została tu rozwiązana nie-małe po mistrzowsku (na upar-tego można by się przyczepić na przykład do słabości tarcz, ale ma to także i swój urok, pole-gający na wymuszaniu ata-ków). W dodatku nie moż-na wskazać najważniejsz-ej jej składnika - równie istot-ne są w niej bowiem



## Postacie

### Rycerze

Obróńcy sprawiedliwości, prawdy i porządku. Ich zakon jest ucieleśnieniem władzy Imperatora, Ziemskiego Sluga Bogów, a siła jego członków ma swe korzenie w prawości - i zdobyciach cywilizacji. To im miasta zawdzięczają swe mury, a szlaki handlowe chroniące je fortece. To im zawdzięczają swe istnienie starożytne królestwa, oni zjednoczyli pomniejszych księstw pod władzą jednego władcy, Naram-Sina, to dzięki nim Lagash stał się centrum znanego świata.

Ich siła w walce bierze się jednak nie tylko ze znajomości wojennego rzemiosła i wytrwałości w dążeniu do celu - bracia zakonu mają bowiem do swej dyspozycji także śmiertelny brzeź, ciężkie łancze i wspaniałe zbroje, a ich ulubiony ekwipunek to jednoręczne miecze lub maczugi w jednej ręce, a tarcze w drugiej.

### Barbarzyńcy

Powszechnie podziwiani za swoją odwagę, krzepę i nieustraszoną w walce, zamieszkujący wielkie stepy nomadzi są bardzo groźnymi wojownikami. W zamierzonych czasach lud Irkanois podzielony był na wiele plemion. Najbardziej cywilizowane z nich, będące sprzymierzeńcami Imperium, rozbiły swe oboje wewnątrz jego granic, na porośniętych trawami wyżynach Dasht-e Kavir i Dasht-e Lut.

Jest to bardzo dumny i niezależny lud. Nikomu nie oddają hołdu, nikogo nie uważają za swojego suwerena. Respekują jedynie siłę i starożytną wiedzę swych szamanów. Ich ulubione narzędzia pracy to ciężkie, dwuręczne miecze i topory - tarcz ani zbroi nie uznają.

### Amazonki

Na granicach królestw centralnych świat się nie kończy, a ledwie zaczyna. Księstwa, wolne miasta, osady - wszędzie tam spotkać można ludzi - choć nie tylko ich. Pozbawieni brzemienia historii, dawnych wojen i walki o władzę, żyją, walczą i rozwijają swe siedliska zgodnie ze swoją własną

wojną wolą. Ona to pchała ich również ku podróżom w nieznaną, dzięki niej natknęli się na dawno zapomniane kraje, odkryli miejsca kultu bogów z dala od centrum świata, gdzie to według legend przechadzali się oni w czasie Złotego Wieku.

Wywodzący się z tamtych terenów poszukiwacze przygód cały czas przemierzają świat w celu odkrycia nowych skarbów i zapomnianych legend. Są twardymi, doświadczonymi i załatanymi w bojach wojownikami, zwinnymi, zdecydowanymi i niezwykle śmiałymi. Ku centrum świata ciągną ich skarby starego Imperium i otaczające je legendy, stąd też widokobocych z łukami na plecach i dzidami (czy inną bronią drzewcową), poruszających się po starych traktach czy przepływających ruiny, nie jest niczym dziwnym.

### Krasnoludy

Klany krasnoludów od zarania dziejów zamieszkiwały wielkie, wykute w skałach podziemne miasta. Ich życie upływało na poszukiwaniu metali i szlachetnych kamieni, przekuwaniu ich w narzędzia i broń, a także spisywaniu swych dziejów w grubych łomach, piętrzących się aż po sklepienia podziemnych bibliotek. Ciężki i spokojny styl życia sprawił, że krasnoludy są bardzo krępkimi, choć pokojowo nastawionymi istotami, przyzwyczajonymi do oddawania się swojej pracy bez oglądania się na świat na powierzchni. Tylko niewielu z nich zajmuje się handlem, poszukiwaniem nowych złóż czy przenoszeniem wiadomości pomiędzy rozsiętymi po świecie miastami. Jednak to dzięki nim do krasnoludkiej starszyny docierają wiadomości o wydarzeniach w świecie ludzi, a wojowie z toporami w jednej ręce, a łanczami w drugiej nie odeszli jeszcze w zapomnienie.

bloki, co operowanie dystansem, sprawne przeprowadzenie ataku, jak i wybór broni. Ale tak właśnie powinno przecież być, i chwala twórcom za przeniesienie tych prawd na ekran komputera!

Ale i to jeszcze tematu walki nie wyczerpuje. Do omówienia ciągle pozostają bowiem łuki oraz wszelakiego rodzaju broń improwizowane. Co to są broń improwizowane? Ano choćby stołek, pochodnia czy odcięta jakieś biednemu orkowi kończyzna - wszystko to możemy wziąć w swe łapska i użyć do okładania wrogów! Fakt.

natomiast ze strzałami. Na raz w kołczanie można ich bowiem mieć jedynie dziesięć, a to za wiele nie jest. Zwłaszcza w trakcie walki. Na szczęście strzały są tu wielokrotnego użytku.

ku, więc jeśli tylko uda się nam do trupa dojść, swoje pociski odzyskamy. Można je zresztą zdobywać w bardziej bolesny sposób - wystawiając się na ogień wrogich łuczników. Nie muszą nas zresztą wcale trafiać (a nawet z oczywistych względów nie powinni!), wystarczy że będą w naszym kierunku strzelali, a my sobie ich (byłą) własność później spokojnie pozbiemy.

jest to może zbyt skuteczne, ale można tymi przedmiotami także rzucać, co czasami bardzo się przydaje! Zwłaszcza gdy trzeba rozprawić się z jakąś pułapką, bo do takiego czegoś dobrej broni po prostu szkoda.

Z łukami sprawy mają się już dużo normalniej - ot, bierzemy w jedną rękę łuk, w drugą kołczan ze strzałami (tak się to przynajmniej ma od strony klawiszowo-technicznej, bo rzecz jasna w czasie samego strzelania kołczanu już w ręce nie trzymamy!) i hajda! Chociaż może nie tak szybko, bo o automatycznym celowaniu czy choćby celowniku trzeba tu zapomnieć - jak realizm, to realizm! Do celowania wykorzystuje się bowiem w Blade of Darkness ułożenie własnej ręki (w trakcie "łukowania" widok zmienia się na FPP), a wysokość określa się na oko - czyli tak, jak to musiał robić na przykład Robin z głową nakrytą Hoodem, zamieszkujący pewną angielską puszcę. Z początku jest to wprawdzie dość trudne, ale można się przyzwyczaić, i po pewnym czasie nie zwraca się już na to uwagi.

Nieco gorzej niż z celowaniem jest

z łucznikami. W miarę dokładnie opisany pierwszy plan gry, pora napisać co nieco o jego tle: fabule, grafice, dźwiękach czy opcjach gry w Sieci. A że o początkach traktuje historia, zatem od niej też zaczniemy. Coż, ratowanie świata przed jakimś tajemniczym złem to w RPG-ach wszelkiej maści standard. Severance się zaś z niego nie wyłamuje - choć o tyle niuło to rozwiązano, że właściwie żadna z czterech postaci nie ma na początku pojęcia, w co się pakuje. No właśnie - trzeba wam bowiem wiedzieć, że każda z nich zaczyna grę w zupełnie innym miejscu i do celu idzie w odmienny sposób! Dzięki temu w pudełku dostajemy niemal cztery różne gry - bohaterowie przecież preferują inne uzbrojenie, a co za tym idzie i inaczej się nimi walczy! Ostatnie jednak i tak spotykamy się z jakimś wielkim Złym, co to zaczyna za bardzo na świecie mieszać - ale tym akurat nie należy sobie zbyt głowę zaprzątać, bo fabuła zbyt porywająca (ani zbyt wrażliwa) tu nie jest, choć w roli tła sprawdza się całkiem nieźle. No, może poza historią świata.

Właśnie jest taka jakaś przesada (oj, i to bardzo), więc pozwolę jej sobie tu nie przytaczać. Na szczęście na każdym przyjdzie ochota na jej czytanie, bo i też wymaga to na przykład wyprawy na stronę twórców. W innych widzimy zaś jedynie jakiś tajemniczy, krwawiący miecz, co może w toku podobnych historii spokojnie ujdzie.

Znacznie lepiej ma się natomiast sprawa oprawy graficzno-dźwiękowej. Pod tym względem musimy bowiem do czynienia z tytułem bardzo, ale to BARDZO dobrym. Wystarczy się choćby przypatrzeć odległoni w wodzie czy perfekcyjnej cieniu. Zwłaszcza te ostatnie są po prostu powalające - wystarczy zobaczyć zapaloną pochodnię, by chodząc po ciemnych podziemiach nabrać nieznanego do tej pory wymiaru wiedzy, jak to jest: słabe migoczące światło, zjawy na ciemnych murach, wielkie cienie z przodu i mrozące krew w żyłach odgłosy - ech, pod tym względem gra nie ma sobie równych! Warto jednak jedynie, że niezbyt często twórcy z tych możliwości korzystali. Wale, bardzo chcieli pokazać wszechstronność swego engine'u, przez co równie często błądzili się po odkrytych terenach, co wprawdzie wszelakiej maści budowli - w grze nie ma z tym najmniejszych problemów, podobnie jak z taką, na przykład, mgłą czy kolorowymi światłami. A że jest to w końcu jedynie tło do walki - coż, jak dla mnie wygląda to po prostu bombowo! Także i w przypadku odgłosów nie ma się do czego przyczepić - a w każdym razie przez parę dni ciągle grała nic mi jakos specjalnie nie przeszkadzało, a i nasłuch gry głośniki oddawały bez najmniejszych problemów.

Na tym jednak możliwości engine'u jeszcze się nie kończą. Całkiem sporo przedmiotów można bo-

wiem zwyczajnie zniszczyć, a niektóre z równie wielkim powodzeniem spalić. Poza tym przedmioty mają tu całkiem sprawnie uwzględnioną masę. Postacie zresztą też, a w dodatku można je pozbawiać kończyn. Sprawy krwi rozwiązano również bez zastrzeżeń - tryska całkiem nieźle, ale w granicach przyzwoitości (czytaj: realizmu), podobnie zresztą zachowują się jej kałuże. A jeśli dodać do tego, że na planzycie nie znikają (nawet buteleczki na miksturę, po wypiciu wyrzucamy pustą już pojemnik na ziemię, a on będzie leżał tam aż po koniec świata!) - róż do wykonania niemal nie sposób się przyczepić! Owszem, od czasu do czasu pochodnia potrafi wejść w ścianę, a nogi w podłogę, ale nie jest to zjawisko nagminne - znacznie częściej spotyka się już iskry krzesane przy uderzeniach w ślany! Bo też i iskry lecą właściwie przy każdej takiej próbie.

Mniej ochów i achów jest jedynie przy ocenie gry w Sieci. Owszem, jest to możliwe, ale w chwili obecnej tylko na zasadzie areny. Czyli wybieramy sobie postać, ustalamy jej poziom i hajda do walki. Niby do pokazania, kto jest najlepszy, w zupełności to wystarczy, ale przydałoby się wspólne przechodzenie gry, a tego niestety zabrakło.

Ostateczna ocena jest jednak jak najbardziej pozytywna. Nie jest to może gra przełomowa, bo wcześniej było choćby Rune czy Die by the

Sword, ale wykonano ją na tyle solidnie, z tak bardzo wciągającą walką (po dojsciu do wprawy, rzecz jasna), że niżej niż dziewięć punktów dostać ona po prostu nie może! Byłaby to dla niej wielka niesprawiedliwość, bo, zapewniam was, lepszej gry tego typu w chwili obecnej nie uświadczycie. Nawet Rune, przynajmniej dla mnie, musi jej miejsca ustąpić, a to oznacza tylko jedno - Blade of Darkness po prostu trzeba mieć!

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Rebel Act

Dystrybutor:

CD Projekt, tel. (022) 519 69 00

Internet:

www.rebelact.net

Wymagania:

P11 400, 64 MB RAM,

akcelerator 8 MB

Akcelerator:

niezbędny

Plusy:

• cztery postacie

• cztery sposoby przejścia

gry

• świetnie rozważana walka

• wiele typów broni

• w tej chwili nie wspominając

o dużej różnorodności

poziomów

• wielokierunkowy

• dobra grafika

• świetne brzoły światła

Minusy:

• bardzo młogi "load game"

• dość wysoki poziom

trudności

• brak mapy

Demo na CD 01/2001



Gdyby porównać scenę tworzoną przez twórców gier komputerowych z nocnym niebem, na którym kilka gwiazd lśni najjaśniej, tak w plejadzie ludzi widoczni będą ci najlepsi. Znamienne, że większość graczy wymienia przy takiej okazji zawsze te same nazwiska: Carmack, Meier, Molyneux... Jednak, moim zdaniem, tylko jeden z nich zastępuje na miano prawdziwego baśniopisarza ery cyfrowej, ostatni z nich, Peter Molyneux - twórca Bullfrog, człowiek stojący za Populous, Magic Carpet, Dungeon Keeper...

Gem.ini

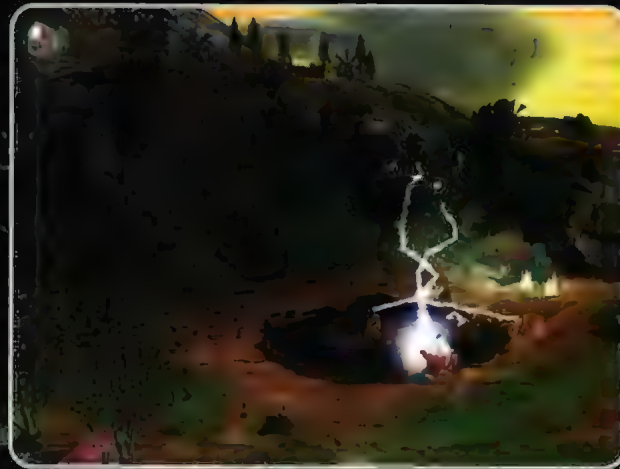
# BLACK & WHITE

Motto:  
"The name of the game is Black & White. And this will be the best f\*\*king PC game anyone's ever seen..."

Peter Molyneux  
(za oficjalną polską stroną B&W - <http://www.imgroup.com.pl/bw/>)

Kilka dni temu z tym właśnie człowiekiem dane mi było przeprowadzić rozmowę. Co równie ważne, spojrzeć na najnowsze osiągnięcie prowadzonego przez ten zespół (tym razem to Lionhead Studios) Black & White. Co ciekawe, jakkolwiek wydawać by się mogło, że niczego więcej, jak spotkania oko w oko z tak uznanym tkaczem cyfrowych snów, gracz nie może sobie wymarzyć, to otwarty się przede mną wrota raju. Wierzyć mi jednak - początkowo wcale nie zapaliłem się do tego pomysłu, więcej, zacząłem szukać kogoś, kto w moim przekonaniu nadałby się lepiej.

I nie było w tym niczego z udawanej skromności - ja po prostu nie przepadam za grami, które wymagają ode mnie rozciągania szeroko pojętej opieki nad małymi ludzikami - czy to będzie Populous, Settlers czy Knights and Merchants (nazwijcie to brakiem instynktu ojcowskiego, jeśli chcecie). Stronię też od roli głównodowodzącego, której wymagają zwykłe gry z rodziny real-time strategy, co, nawiasem mówiąc, przekłada się na osiągnięcia: wytyczając Dune 2 i Warcraft II, a ja zwykle nie byłem w stanie osiągać sukcesów w misjach dalszych niż piąta... Black & White zaś utrwalił się w mojej świadomości jako wariancja na temat tych właśnie dwu typów. Nietrudno



**Black & White to coś zupełnie wyjątkowego, coś, co na długo zawładnie naszym wolnym czasem. Black & White jest grą, którą można po prostu oglądać, natomiast fakt, że dodatkowo możemy wpływać na wydarzenia, jest czymś najzupełniej cudownym!**



w tej sytuacji zrozumieć, że Black & White nie stał się w moim przypadku tytułem zauważalnym natychmiast w natłoku innych, nie śledziłem też bez tchu wszelkich najdrobniejszych nawet doniesień o poczynionych postępach, wreszcie - wcale nie odczułem, że oto los wskazał mi palcem i zyskuje szansę, by stać się wybrańcem bogów. Dopiero na miejscu w Lionhead, gdy dane mi było wreszcie samodzielnie wejrzeć w istotę gry i pojąłem, jak wiele można stracić, nie zainteresowawszy się nią bliżej! Kończąc ten rozrastający się niepoimierznie

wstęp, wspomnę jedynie, by nie narażać się na zarzut głośności, że historia opowiedziana w Black & White urzekła mnie do tego stopnia, że już po powrocie do kraju dosłownie wprosiłem się do siedziby polskiego wydawcy IM Group, by tam, na miejscu, nie bacząc na panujący wokół przedpremierowy chaos, raz jeszcze zanurzyć się w tym, paradoksalnie, nie czarno-białym, a bajecznie kolorowym świecie! Nie dziwcie się jednak tą nagłą przeminą: taką właśnie magią obdarzone zostało...

## BLACK AND WHITE

Snucie opowieści o tym cudownym tworze rozpocząć należy od odpowiedzi na pytanie, czymże w całej swej niezwykłości owo Black & White jest. Nie będzie to odpowiedź jednoznaczna, ponieważ tylko sami bogowie byłiby władni to uczynić. B&W to rzeczywiście coś z pogranicza real-time strategy,



adventure czy grupy simów, ale prócz tych głównych wątków wyraźnie zauważalne są w nim elementy zaczerpnięte wprost z gier beat'em up, a nawet... tamagotchi! Nie obawiajcie się jednak: nawet jeśli gdzieś w B&W przejawia się zafascynowanie jego twórców pomysłem wirtualnego zwierzątka czy - o zgrozo! - Tekkena, to zostały one wyniesione do rangi sztuki! Nie można też nie zauważyć podobieństwa tematycznego do wcześniejszych dokonań Petera Molyneux - on sam przyznaje, że Black & White jest czymś w rodzaju młodszego brata Populouso; naturalnie niepomniemnie bardziej złożonego, lecz... Świadomi tej ciągłości z poprzednimi dokonaniemi Mra Molyneux skoncentrujmy się na samym B&W.

Niezwykłość Black & White ukazuje się na dobrą sprawę już w trakcie instalowania gry. Aby umilić czas oczekiwania, wyświetlany jest klip złożony z króciutkich scenek zaczerpniętych wprost z gry, m.in. walki pomiędzy chowańcami czy efektami wywoływanych cudów... Już w parę chwil później rozpoczyna się nasza własna opowieść. Zaczyna się prostym, stworzonym w oparciu o engine gry, jak zresztą wszystkie pozostałe w grze, filmem wprowadzającym. Nie do wiary wprost, jak wspaniały przedsmak tego, co już w momencie później staje się naszym udziałem, daje ten prosty film ukazujący moment "stania się" woga z towarzyszącą mu niezwykłą, ambientową i okraszoną chórkami oraz rytmemi plemiennymi muzyką. Na dobrą sprawę trudno powiedzieć, co w nim jest tak nadzwyczajnego, jednak to właśnie w tym momencie po raz pierwszy poczułem, jak cudownym tworem jest Black & White.

Jak to się wszystko zaczyna? Spójrzcie, oto cudowna wyspa zwana Edenem. Lecz szczęście żyjących na niej ludzi okazuje się być bardzo nietrwałe: chłopek, który z rodzicami wybrał się na plażę, kierowany nierozumnym instynktem lub, być może, palcem losu wskakuje do wody, nie bacząc, że żerując w niej rekiny!... Rozgrywająca się tragedia i echo rozpaczliwego krzyku rodziców, których dziecko znalazło się w obliczu straszliwej śmierci i dotarło do miejsca, w którym spoczywają bogowie, przywołuje cię na ten świat!... Tak staje się...

## BÓG

Tak, Black & White to opowieść, w której właśnie ty stajesz się bogiem... I tylko do ciebie należy decyzja, jakim bogiem będziesz i jak będziesz odnosić się do swych wyznawców, wreszcie, jak ma wyglądać świat, którym przyszło ci władać. A trzeba ci wiedzieć, że możesz zrobić wiele i na bardzo wiele sposobów. Ot, prosty przykład z wygodniatym ogrem stojącym na straży

skarbu. Tylko od ciebie zależy, czy zechcesz go pokonać siłą, np. zrzucając nań głazy czy zmuszając swego chowańca do walki z nim, czy też zgodnie z podpowiedzią, jakiej on sam mimowolnie udziela - nakarmisz go i pozwolisz usnąć... Albo historia ze śpijącymi żeglarzami, którzy zamierzają opuścić wyspę i proszą o pomoc w dostarczeniu drewna i żywności. Możesz, jeśli tylko zechcesz być bogiem dobrym, pomóc im lub dla odmiany - kierując się radą diabelka (opartą na logicznym wywodzie: "czemu masz im pomagać, skoro chcą cię opuścić?") - zniszczyć statek, a ich samych wrzucić do morza...

Cel gry nie sprowadza się jednak tylko do bycia bogiem samym w sobie - po pewnym czasie mogłoby to znudzić. Dlatego też jej głównym założeniem i sposobem, by osiągnąć w niej sukces, jest... zapoznanie się z całą opowieścią w niej historią! Nie jest to jednak łatwe - pomijając fakt, że niezbędne stanie się mądre zarządzanie Edenem (o nim nieco później), to już po kilku godzinach gry dowiesz się, że istnieją również inni bogowie, a co więcej, że jeden z nich obrał sobie za siedzibę twoją wyspę. Ponadto będzie on twoim całkowitym przeciwieństwem: jeśli ty jesteś bogiem dobrym, on będzie okrutnym. Jeśli ty będziesz bogiem znajdującym radość w sprawianiu innym cierpienia, on będzie kierował się w swoich czynach litością. Walka z nim, jak łatwo się domyślić, wypełniać będzie czas aż do samego końca gry...

Na szczęście, nie będziesz w jej trakcie zupełnie sam: w chwilę po twych narodzinach objawi się po raz pierwszy twoje rodzajone...

## SUMIENIE

Wtedy też dowiesz się, dlaczego Black & White nazwano właśnie w ten sposób. Sumienie bowiem to jednocześnie dwie osobowości: diabełek i aniołek, zły i dobry, yin i yang, czarny i biały... (kuchcowa kwestia brzmi w języku angielskim: "Greetings. We're your conscience: Good and Evil, Yin and Yang, Black and White"). Oni będą



twoimi doradcami i komentatorami twoich poczyniń. Naturalnie, kiedy jeden z nich będzie namawiał cię, żebyś postępował jak najlepiej, ten drugi będzie kusił cię do złego... Prawdopodobnie najważniejszą rzeczą jest jednak to, że to właśnie oni będą dawać ci do zrozumienia, kiedy postępujesz dobrze lub źle.

Oni też pomogą ci poczynić pierwsze kroki w grze, służąc radami, ucząc i przypominając. Wtedy też po raz pierwszy dane ci będzie docenić coś, co w takiej formie pojawia się po raz pierwszy...

## INTERFEJS

Przypomnijcie sobie wszystkie obrazy z Black & White, które mieliście okazję dotąd oglądać i analizować - ukazywały po prostu świat bez najmniejszego nawet śladu interfejsu, prawda? Uwierzyć, to były sceny z gry...

Sam Peter przyznał, że jego wcześniejsze gry, z Dungeonem Keeperem na czele, były do-

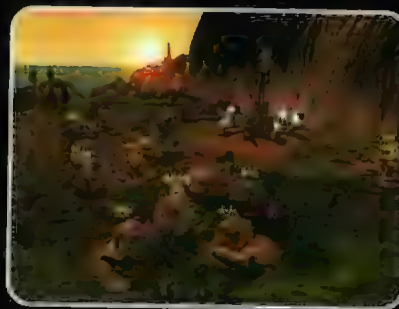


ślownie po brzegi wypięłone ikonami, paskami zdrowia, energii magicznej i podobnych elementów, których głównym celem było przypominać, że wciąż siedzimy przed monitorem we własnym domu... Tym razem jedynym widocznym przejawem interfejsu jest... niecodziennego kształtu kursor - ręka. Lewitująca, pozbawiona punktu podparcia, w pełni samodzielna ręka. Wydawać by się mogło, że ora sama nie jest w stanie stać się stabilnym pomostem pomiędzy tobą a gra. Tym wspanialsze jest jednak odkrycie, że w zupełności wystarczy do pełnej kontroli rozgrywk! Weźmy na przykład zmiany widoku, co, nawiasem mówiąc, nie jest rozwiązaniem zbyt nowatorskim: przesunięcie



## EDEN

Eden jest niewielką wyspą pośrodku wielkiej wody. Jednak tylko z pozoru, gdyż w rzeczywistości okazuje się być całkiem sporej wielkości: mieści się



na niej i faniuchy górskie porośnięte lasem, i zarznięcie doliny, i naci morskie zatoki, wreszcie **wioski dwóch aktualnych** i przyszłych wyznawców. Szczegółowość i zarazem elastyczność wykorzystania tego do jego utworzenia engine'u 3D jest naprawdę niezwykła: wyobraz sobie, że kamera cofa się, ukazując robaka w jabłku, które leży na beczce obok magazynu w cen-

Book magazynu w centrum wioski położonej pomiędzy górami i w samym centrum morskiej wyspy - tak to właśnie wygląda, przejście jest dokładnie bardzo płynne. **Wygląd Edenu także podlega zmianom. I nie myślę tu wcale o możliwości zmiany aury (śnieg, deszcz) czy pór dnia i nocy, które, nawiąsem mówiąc, mają poważny wpływ na życie wioski, czy nawet deformowania terenu, ale o jednej z najcudowniejszych rzeczy w Black & White, a mianowicie o tym, że Eden dopasowuje się do twoich posunięć, jak rękawiczka do dłoni! Mniej więc na uwadze, że im głębiej będzieś ziać się, tym wiemy, tym mroczniejszy będzie Eden, a przypominać ci będzie o tym mroczna muzyka!**

Oto świat, który należy zasiedlić swoimi wyznawcami. W tym celu niezbędna będzie opieka nad nimi oraz sprawne zarządzanie. Polega to m.in. na przekazywaniu poddanym funkcji, które będą spełniał dożywotnio: rolnika, diwala, budowlanego... ale i osób, których jedynym zadaniem będzie poszukiwanie czy tworzenie nowych wyznawców, czasem potrzebować będą zwyczajnie jedzenia. Innymi razem prosić będą o dzieci, jeszcze innymi poproszą o zbudowanie cmentarza, by byli spokojni o los ukochanych zmarłych.

Opieką nad nimi wszystkimi jest bardzo ważna i już po kilku chwilach gry zdasz sobie sprawę z tego, że to właśnie od tych nieznaczących, wydawałoby się, ludzi i głębokości ich wiary zależy przyszłość i twoja, i wyspy! Jak to rozumieć? W mitologii skandynawskiej wyraznie widoczne jest przeświadczenie, że moc boga zależy od liczby jego wyznawców: a co za tym idzie: bóg słabnie, gdy liczba wiernych maleje... Szybko przekonasz się więc, że pomimo ich nieważności czy małości, to od potęgi ich wiary zależeć będzie bardzo wiele! To dlatego tak ważne są w czasie gry swoiste demonstracje mocy: czasem wystarczy zwykajne przesadzenie drzew, innym razem dokonanie prostego cudu w obecności poddanych... Nie oznacza to równocześnie, że musisz im pomagać. Możesz, jeśli tak ci pobrać, dać siebie drogę, terroryzować ich i gnębić, ale nie możesz pozostawić ich obojętnymi wobec siebie, bo to oznacza dla ciebie jako boga powolną śmierć...

W Black & White ograniczenie boskiej władzy przejawia się na dwa sposoby. Pierwszy z nich ograniczona możliwość działania do obszaru, w którym po-

## Wybór chowańca - raz na zawsze?

Wierzę, że wiersz „Pięć tysięcy słów” odzwierciedla nie tylko moją przeszłość, moją osobowość, twój alter ego, Różdło, jednak zdarza się, byś, zaczynając grę, miał świadomość, czego po nie potrzebnie. Wskazuję ci, kim zwałam się podczas moich studiów na Uniwersytecie. A bezcieśnego wiersza „Wzrost jest od zawsze 160 centymetrów” miał być, może, dowód, że nie mam po sobie najmniejszego pojęcia, jak wyglądał Bóg, a więc (ostępny ze 139 wierszy) „Wzrost jest od zawsze 160 centymetrów” dodawał mi Głębokość. Jak podeszłam – nie boję się powiedzieć – przed podjęciem decyzji o emigracji – jest to, jak, ożenione, doświadczenie, że Electronic Arts nie może, jak mi się wydaje, być moim „alter ego”.

PROSECUTED BY THE UNITED STATES OF AMERICA, DISTRICT OF COLUMBIA, against the above-named defendant.

# ENGLISH

*t r a n s l a t o r* 2.0

**English Translator 2.0, to najnowsza generacja tłumacza języka angielskiego opartego w głównej mierze na algorytmach sztucznej inteligencji. Program wyposażony jest w olbrzymi słownik zawierający ponad 230 tysięcy haseł i około 2 500 000 form fleksyjnych.**

Ponadto aplikacja posiada rozległą bazę słownictwa fachowego z wielu dziedzin, wraz z automatycznym rozpoznawaniem tematyki tekstu i trybem dobierania kontekstu. To wszystko czyni z programu English Translator 2.0 nieodzowne narzędzie translacyjne.

English Translator 2.0, to:

- nowy, inteligentny interfejs!
- nowe funkcje ułatwiające pracę z programem!
- jeden program z przełączanym kierunkiem tłumaczenia
- możliwość tłumaczenia fragmentów tekstu!
- nowe narzędzia ułatwiające orientację w dłuższym tekście!
- automatyczne rozpoznawanie tematyki tekstu!
- automatyczny dobór kontekstu!
- możliwość tworzenia własnego słownika wraz z jego późniejszą modyfikacją!
- możliwość importu tekstu z MS Word!



Z okazji świąt Wielkanocnych  
życzymy wszystkim  
Państwu zdrowia,  
pogody ducha  
oraz spełnienia marzeń.



## Zapraszamy

do odwiedzenia naszych stoisk na targach  
Infosystem 2001 w Poznaniu w dniach  
24-27 kwietnia br.  
Pawilon 5 stoisko 61  
Pawilon 11, INTERKLASA



**TELL ME MORE NIEMIECKI,**  
**TELL ME MORE FRANCUSKI**  
**TELL ME MORE ANGLIJSKI**

Przedkora seria do nauki języków obcych Tell Me More  
zawdziękuje połączenie zaawansowanego systemu rozpoznawania mowy z wyuczalniami umożliwia nabyć języka  
obcego. Znacząco różni się od innych. Najbardziej zaawansowane  
i skuteczne i najtańsze rozwiązanie na świecie na jakich  
program do nauki języka.

Program każdego kursu - 299 zł

**Pyt**

**TELL ME MORE KIDS**  
Dzieciom wersja znanej serii doskonałych kursów  
językowych opartych na systemie rozpoznawania  
mowy. Nauka języka angielskiego w formie  
przemyślnych gier i zabaw. Programy zawierają  
również karaoke z wieloma piosenkami!  
Cena jednego poziomu - 99 zł.

**INTERNET TRANSLATOR 2.0**  
Najnowszy produkt z rodziny inteligentnych, komputerowych tłumaczy kontekstowych.  
Lepsza jakość tłumaczenia! Metody sztucznej inteligencji własnego słownika!  
Dodatkowe profile tłumaczenia oraz wiele innych usprawnień!  
**Cena - 79 zł**

**SERIA SOCRATES**  
Seria doskonałych programów  
Dzięki krokom po kroku uczy  
czytania, liczenia, a nawet  
przebiegłych eksperymentów!  
Wszystko to w formie ciekawych  
zgadywek, labiryntów i  
**Cena jednej części - 49 zł**

**MAŁY PRYMUS** część IV i V  
Kolejne części znanej już serii *Jedynych*  
w swoim rodzaju programów  
edukacyjnych dla dzieci. Zawierają  
zestaw ćwiczeń, zabaw  
dla dzieci, tam, gdzie, układanki,  
programy do nauki języka  
angielskiego  
oraz wiele innych ciekawostek.  
Cena jednej części - 29 zł

**Pytaj w swoich Twoich sklepach z oprogramowaniem!**

Więcej informacji na stronie:  
**www.techland.com.pl**

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:**  
tel.: (062) 73 72 739, e-mail: [sprzedaz@lochlandseft.com](mailto:sprzedaz@lochlandseft.com)



## Rozmowa z "bogiem bogów"

Z Peterem Molyneux rozmawialiśmy (towarzyszył mi w wyprawie za kanał dziennikarz Gazy Wyborczej, p. Marcin Bójkó) na krótko przed zachodnią premierą Black & White w siedzibie Lionhead Studios w Guildford, w Hrabstwie Surrey.



**CD-Action:** Wielu ze znanych mi graczy nazywa cię "bogiem bogów". Co o tym sądzisz?

**Peter Molyneux:** Wiesz, chciałbym, żeby to było zupełnie jasne od samego początku: Black & White nie jest wyłącznie moją zasługą, to dzieło wszystkich, których widzisz w tej sali (ok. 30 osób zaangażowanych bezpośrednio w projekt): Team, Jamie, Aaron, Stan, Steve... Ja jestem tylko jego członkiem. Zresztą w żadnej grze nie zrobiłem wszystkiego sam, ja wymyślam różne rzeczy i zajmuję się kodem. Gra jednak to wiele innych rzeczy - grafika, oprawa dźwiękowa... Nie mnie jednemu więc należy się uznanie.

**CDA:** Skąd bierzesz te wszystkie wspaniałe pomysły? Te wszystkie gry, w tworzeniu których uczestniczyłeś, no wiesz: Populous, Dungeon Keeper. One wszystkie były w pewnym sensie rewolucją...

**PM:** To chyba stąd, że ja po prostu żyję grami komputerowymi. Myślę o nich przez 24 godz. na dobę, śnię o nich nocami... Myślę o nich, kiedy jestem w toalecie albo gdy biorę prysznic - przez cały czas. Ja po prostu nie potrafię przestać o nich myśleć. Stąd też biorą się pomysły.

**CDA:** A czy grasz w jakieś inne gry?

**PM:** Uwielbiam grać! Red Alert, C&C, FFVII, Zelda... W zeszłym tygodniu po pracy, tutaj w studio, do czwartej nad ranem, wróciłem do domu, by tam grać w Age of Empires. Boże, to szaleństwo... (śmieje się).

**CDA:** Wracając do Black & White - wszyscy wiemy, że gry zmieniają się w trakcie powstania. Jak bardzo zmieniło się Black & White?

**PM:** Na pewno nie zmienił się pomysł na grę. Nie tak jak Populous, to 10... nie, 12 lat temu był w gruncie rzeczy przypadkiem. W Black & White wiedzieliśmy jednak dokładnie, co chcemy osiągnąć. Zmieniło się natomiast wszystko inne, czyli chowańce, historia... Zmieniły się, gdyż musiały rozwijać się wraz z grą, dopasowywać do nowych pomysłów...

**CDA:** Jak długo trwały prace nad Black & White?

**PM:** Zaczęliśmy w lutym 1999, więc to już 2 lata... 2 lata i 1 miesiąc.

**CDA:** Jak wielu ludzi było zaangażowanych w proces jej tworzenia?

**PM:** Nie zobaczcie ich teraz, gdyż nie ma ich tutaj; Black & White jest w sumie zakończony, więc dostali parę dni urlopu. Ale to było stale ok. 25 ludzi. W tej chwili ok. 18 ludzi robiło testy... Testerzy - ich również należy docenić. Nie stoją być może w pierwszym szeregu, ale są bardzo, bardzo ważni.

**CDA:** Ano właśnie, wiemy, że przykładaś ogromną wagę do testów. Odgrywały ogromną rolę...

**PM:** O tak...

**CDA:** ...czy były jakieś rzeczy, które zmieniły się w Black & White, dlatego że tester powiedział: "nie, to mi się nie podoba, zróbcie to inaczej"?

**PM:** Oni nawet nie muszą tego mówić! Samym swoim zachowaniem dawali nam wielokrotnie do zrozumienia, że coś jest nie tak: gdy byli zmęczeni, rozglądali się po sali... Z drugiej strony, gdy po 12 godzinach gry bez przerwy i o 9 wieczorem widziałem ich nadal w pełni zajętych grą, wiedziałem, że podoba im się to, co robimy. Ale tak, jakieś trzy miesiące temu jeden z nich powiedział: "Peter, wiesz multiplayer... No, coś jest w nim nie tak... Zróbcie coś z nim...". Przez następny miesiąc zajmowaliśmy się tylko tym problemem.

**CDA:** A czy jest coś w Black & White, co potrafi cię jeszcze zaskoczyć?

**PM:** Niemal każdego dnia znajduję coś, co mnie zaskakuje. Ot, oglądaliśmy dzisiaj intro; tam zobaczyłem taką małą rzecz - zółwia idącego po plaży, gdzieś z boku ekranu... Nigdy wcześniej go nie zauważyłem. I o to właśnie chodzi: ta gra jest absolutnie nieprzewidywalna i niepowtarzalna...

**CDA:** Grasz w nią?

**PM:** Przez cały czas. Wciąż, jakieś 6 tygodni temu przeżyłem tragedię: mój chowańiec zginął. Nie zdołał przeżyć konwersji na nowy, znacznie bardziej wydajny format. Żył ponad 2 miesiące, rozegrał setki gier... Naprawdę go kochałem, to smutne, naprawdę smutne...

(Peter, mówiąc o swym chowańcu, używał zamka osobowego "he", zamiast, jak można by oczekiwać w stosunku do wirtualnego twora, "it"). To chyba najlepiej świadczy o tym, jak bardzo był z nim związany... przyp. mój.)

**CDA:** Co w trakcie tworzenia Black & White okazało się najtrudniejsze?

**PM:** Najtrudniejszym problemem była... historia, tak historia. Czemu? Bo jest zupełnie wielowektowa, każde z zadań ma tak wiele zakończeń... Musi też dopasowywać się do sytuacji. Na przykład grasz jedynie tak długo, by pozyskać swojego chowańca, co dzieje się przecież na samym początku gry. Wtedy ma on zaledwie parę metrów wzrostu. Zaraz po tym wchodziś w Sieć i grasz online. Twój chowańiec rozwija się, rośnie, staje się potężny. Ma 100 metrów wzrostu, wtedy decydujesz się wrócić do zawieszanej gry single player. Historia musi zmieniać się, dopasować. I co rzeczywiście jest niesamowite, robi to!

**CDA:** Czy planujecie sequel?

**PM:** Tak, w budynku obok, gdzie znajdują się biura Black & White Studios (część Lionhead, której jedynym zadaniem będzie zajmowanie się światem Black & White), będzie tworzony sequel, jak i dodatki do gier, latki... Jednym z dodatków będzie... (wskazuje na boisko piłkarskie, które utworzył; jeden z wynawców wbiega na nie z piłką) ...piłka nożna. Będziecie mogli zagrać w piłkę nożną. Wszyscy, czy to ze świata, czy z miasta, będą mogli zagrać ze sobą w piłkę...

**CDA:** I ostatnie pytanie: która z gier jest w tej chwili twoją ulubioną?

**PM:** Naturalnie, Black & White.

prostu uznano cię bogiem; poza tym obszarem i poza czerwonym okręgiem wyznaczonym na mapie nie jesteś w stanie zrobić nic. Drugim są

### CUDA

Nie bylibyś bogiem, nie mogąc czynić cudów. Cuda to odpowiedniki czarów z innych gier. Podobnie jak tam, tak i tu możesz rzucać dobre i złe czary. Dobre to np. cud tarczy, ale i stworzenie lasu czy wywołanie deszczu, który zrosi pola: te złe to czary wojenne, m.in. burza, ognista kula czy najpotężniejszy bodaj ze wszystkich - implozja. Zdobywanie ich nie jest łatwe: zwykle niezbędne będzie pomyslnie ukończenie któregoś z zadań (o tym później). W tajemnicy powiem jednak, że jest jeszcze jeden sposób. Zwróćcie uwagę na świetliki: w korzeniach drzewa, na którym się skryły, znajdziecie kulę z "nasieniem" cuda... Jednak nawet samo zdobycie cuda nie jest wszystkim, czego potrzeba w celu uczynienia go: niezbędna jest jeszcze odpowiednia ilość mocy (wiary poddanych) oraz... gest wykreślony za pomocą myszy! Tak, tak, nie mylicie się, czary rzucaamy, dosłownie kreśląc kursorem myszy odpowiadający im znak - spiralę bądź zygzaki! Dokładnie w ten sam sposób możemy zwiększać ich moc, a trzeba wiedzieć, że każdy z cudów ma kilka stopni mocy. I tak np. wspomniana burza w swej najprostszej postaci to jedynie chmury i deszcz. Jej jednorazowe wzmocnienie sprawi jednak, że zaczną bić pioruny niszczące wszystko, na co natrafia, wersja zaś najmocniejsza burzy sprawi, że dodatkowo pojawi się trąba powietrzna!

Pełnienie tej odpowiedzialnej funkcji może zająć cię na wiele wiele godzin. Co więcej - nigdy w pełni się od niej nie uwolnisz, nawet później, wychowując chowańca czy prowadząc wojnę, będziesz zmuszony wracać do tej roli! Wierście mi jednak, że samo przyglądanie się temu, jak żyją twoi poddani, pomaganie im lub utrudnianie im życia szybko stanie się monotonna. Wtedy jednak należy rozejrzeć się za czymś, co sprawi, że zaczniesz tworzyć się historia wiążąca ze sobą wszystkie elementy i nadająca rozgrywce sens. Inicjatorami, którzy umożliwiają posuwanie akcji do przodu, są pojawiające się tu i ówdzie Złote i Srebrne Zwoje. Wykonanie zadań proponowanych w Zwojach Srebrnych daje zwykle bardzo wymierną nagrodę: cud bądź we wcześniejszych fragmentach gry zabawkę dla naszego miłusinskiego. Natomiast uaktywnienie Zwojów Opowieści pozwoli odkryć kolejny element historii i posunąć ją do przodu.

Właśnie w ten sposób, inicjując Złoty Zwój Opowieści, staniesz przed szansą zdobycia swego materialnego alter ego. Oto twój...

### CHOWANIEC

Ich obecność jest najprawdopodobniej najbardziej szczególną cechą Black & White. Niejednokrotnie zapewne zastanawiałeś się, kim lub czym są te ogromne, kolorowe (lub przeciwnie - mroczne) stwory. Tłumaczy to trenerka Sabie: chowańiec to nieodzowny fragment bóstwa, to w pewnej mierze jego personifikacja, to w późniejszych stadiach gry twój najmniejszy sojusznik. Początkowo jednak jest dzieckiem i nieistotne, które z trzech proponowanych wybrales: tak krowa, jak małpka czy tygrys. Znalazłszy się pierwszego dnia w nowym otoczeniu, będzie płakać. I jedynym sposobem, by goja pocieszyć, będzie... polaskotanie. W ten także prosty sposób zaczniemy go wychowywać.

Wychowanie zaś wcale nie jest banalną rzeczą: trzeba mieć wyczucie, kiedy pochwalić, a kiedy zganić. Ponadto chowańce należą do bardzo wysoko rozwiniętej sztucznej inteligencji (jak Creatures) i potrafią uczyć się wielu rzeczy, podpatrując czy wręcz kopiując twoje zachowania (to właśnie dlatego nazwałem te zwierzątka twoim alter ego). I to do tego stopnia, że po pewnym czasie będą potrafiły wszystko to, co ty - poczynając od interakcji z otoczeniem (przesadzania drzew, niszczenia domostw itp.), po czynienie cudów! Tak, tak, sprawdź, co się stanie, gdy w chwili rzucania czaru twój chowańiec znajdzie się w pobliżu! W ten też sposób kształtuje się jego charakter: wystarczy przyzwyczaić małego chowańca do jedzenia, by stał się chciwy i... zaczął tyć!

A właśnie, chowańce zmieniają się również pod względem fizycznym. I nie myślę tu tylko o tym, że rosną (od początkowych kilku metrów, do kilkudziesięciu czy nawet kilkuset!), ale o tym, że, w zależności od tego, jak o niego dbasz, może być wychudzony bądź wyraźnie otyły, jeśli zaś będzie często uczestniczył w walkach, stanie się mocny, w odwrotnej sytuacji bardzo słaby... Podsumowując - niewielka jest szansa, by twój chowańiec po pewnym czasie nie różnił się choćby nieznacznie od chowańców (nawet tej samej rasy!) innych graczy! Każdy z nich będzie, choćby w małym stopniu, odrębny! Co dopiero mówić o tym, gdy postanowisz nazaczyć go tatuażem (również wykonanym samodzielnie) bądź kilkoma bliznami - efekt...

### WALKI

Walki są kolejnym niezwykle elementem Black & White. Toczą się na magicznych arenach, rozgrywane pomiędzy chowańcami i innymi gigantycznymi stworzeniami. Walki interesujące są z dwóch powodów: po pierwsze, możesz pozwolić chowańcowi walczyć samodzielnie - nie jest przecież głupi i jeśli tylko dysponuje pewnym doświadczeniem, możesz pozostawić go samemu sobie. Jeśli jednak nigdy dotąd nie walczył, powinienes mu pomóc, co nie oznacza wszakże konieczności pochwylenia joypada - w B&W walki prowadzi się, jak i wszystko inne, za pomocą myszy i polega to na wyznaczaniu kolejki ciosów, jakie zada nasz chowańiec (kliknięcie przeciwnika), próby bloków (kliknięcie siebie) i uników (...ziemi). Tego jednak naprawdę nie sposób przedstawić, nie wchodząc w barwny opis. Każdy musi to przeżyć samodzielnie!

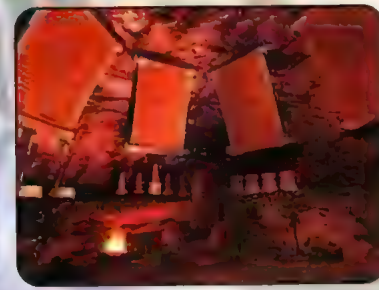
Warto ponadto wyjaśnić kwestię wspomnianych już ran i blizn. W czasie walki prócz malejącego paska zdrowia i energii (to jedyne prócz ręki elementy interfejsu w całej grze) stan zmagających ujawnia się za pośrednictwem ran i siniaków. Rany te goją się po walce (zajmuje to około godziny), czasem jednak będą na tyle poważne, że mogą po nich pozostać blizny. W taki sposób chowańce, które sporo walczyły, po pewnym czasie będą mogły poszczycić się kolekcją szram i znamion! I jeszcze jedno: nie ma powodu do zmartwienia: chowańce, jakkolwiek by były obite lub chore, nie umierają. Jedynym "ojcem", który utracił bezpowrotnie swego podopiecznego, jest sam Peter: w trakcie którejś z kolejnych konwersji okazało się, że jego chowańiec żyjący ponad 2 miesiące (to ok. 1500 godzin!) nie mógł przez nią przejść...

Nabyte umiejętności chowańca oraz zgromadzona moc jest również przydatna w czasie prowadzenia rozgrywek multiplayer. Te zaś, najprościej mówiąc, są kolejnym elementem czyniącym z Black & White grę przełomową i prawdziwe dzieło sztuki! A to dzięki temu, co można by nazwać w jeden tylko sposób: pełną...

### INTEGRACJA Z SIECIĄ

Wyobraź sobie, że w każdej chwili, wciskając [ESC], jesteś w stanie zawiesić rozgrywkę single-player i natychmiast przenieść się, wraz ze swym chowańcem, w tryb online! Wtedy też zaczyna się klasyczna real-time strategy - wyspa zostaje podzielona na strefy boskich wpływów, a każdy gracz otrzymuje pewną liczbę wynawców, by, korzystając z umiejętności chowańców i mocy czynienia cudów, zniszczyć świątynię przeciwnika. Jednak wcale nie musisz grać, ponieważ, będąc w Sieci, możesz po prostu rozmawiać z przyjaciółmi (wasze chowańce będą waszymi reprezentantami) jak w ICQ (nawet w trakcie rozgrywek single player, jeśli tylko jesteś na stałe wpięty w Sieć, możesz komunikować

się za pośrednictwem Black & White!). To jednak, co, moim zdaniem, w tym wszystkim jest najwspanialsze, to fakt, że bawić się będziesz nie tylko ty, ale i on (chowańiec)! Może spotkać się z chowańcem twojego znajomego, pobawić się z nim, ba, nawet nauczyć od niego jego umiejętności, by później wykorzystać nowo nabyte doświadczenia w kampanii, którą automatycznie wznowisz, kończąc grę sieciąową.



Zastanówmy się wreszcie, zbliżając się ku końcowi tej recenzji, na czym polega fenomen (nie, nie zawaham się użyć tego słowa) Black & White? Przede wszystkim jest zupełnie inna od tego, co dane nam było już dotąd poznać. Wymagając pewnego przyzwyczajenia się do niej, dostarcza niespotykanych wcześniej wrażeń; gracz całkowicie zatapia się w grze. Black & White można również określić jako grę bardzo osobistą. Ponaceto, mimo że jest tak kompleksowa, nie trudno "wejść" w mechanizmy poruszania się w niej. Nie ma też obawy, że Black & White przy całej swej złożoności okaże się zbyt skomplikowana czy za mało przejrzysta. Nie, w każdej chwili gry dostępny jest budynek - twój dom, twoja świątynia, w której skrywa się wiedza na temat wszystkiego, co dotyczy gry.

Zdaje sobie wreszcie sprawę, że w tym naprawdę niewielkim objętościowo tekście nie udało mi się wspomnieć o wszystkim, a to, co znalazło się w nim, potraktowane zostało w sposób niejednokrotnie bez mała lakoniczny. Na dobrą sprawę jednak, by móc autorytarnie wypowiadać się w jego kwestii, należy spędzić z grą co najmniej kilkadziesiąt godzin. Co najmniej, gdyż jestem pewien, że nawet po wielu, wielu tygodniach nieprzerwanej gry znajduję się w niej rzeczy, które nadal będą zaskakiwać!

Jednym z pytań, jakie zadaliśmy Peterowi Molyneux, było: Czy Black & White zmieni tego typu gry w stopniu, w jakim wcześniej zrobiło to Populous czy Dungeon Keeper? Nie potrafił lub nie chciał odpowiedzieć. My jednak już wiemy, że tak. Wiemy już, że Black & White to coś zupełnie wyjątkowego, coś, co na długo zawładnie naszym wolnym czasem. Black & White jest grą, którą można po prostu oglądać, natomiast fakt, że możemy dodatkowo wpływać na wydarzenia, jest czymś najzupełniej cudownym!

Czemu więc nie zdecydowaliśmy się na najwyższą ocenę? Z jednego i bardzo prostego powodu - teksty polskie nie brzmią zupełnie naturalnie. Są, a nie da się temu zaprzeczyć, poprawnie przetłumaczone, jednak zabrakło, moim zdaniem, kogoś, kto zechciałby je ponownie przeczytać, tak by brzmiały jak mówione. Lektorzy wyraźnie nie do końca potrafili uwierzyć, że nie są już w studiu, a że znaleźli się w Edenie. Różnicę czuje się zwłaszcza wtedy, gdy miało się możliwość zapoznania z angielskim oryginałem: tam bowiem kwestia tekstów przedstawiała się idealnie, tu pod tym względem jest jedynie dobrze.

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Lionhead Studios/EA  
**Dystrybutor:**  
IM Group tel. (022) 8422766  
**Internet:**  
www.liongroup.com.pl/bw  
**Wymagania:**  
P1500, 128 MB RAM, Win 9x, DirectX  
**Akcelerator:**  
wymagane min. 8 MB

**Plusy:**  
• jest boska

**Minusy:**  
• zasadn. czo. brak

Ocena:  
**9+**



# RollerBot

Kiedy przed paroma dniami zajrzałem do redakcji, długo szukałem jakiejś pozycji do recenzowania. Zastępca naczelnego dwoił się i troił, przeczesując kartony i regały, aby znaleźć mi coś do roboty. W końcu dostrzegłem przez jego ramię kolorowe pudełko leżące w głębi zaprzętałej szuflady. Kilka razy przejechałem po opakowaniu dłonią, aż pajęczyny odsłoniły tytuł. Cóż, dobre i to - pomy-

Lukasz Bonczol

W RollerBot Time Journey naszym zadaniem jest uratować system komputerowy, którego działanie przerwała nagła i tajemnicza awaria. Problem w tym, że w chwili wypadku naukowcy wdróżali na feralnym komputerze program umożliwiający podróże w czasie. Ostatnią deską ratunku jest program RollerBot, który przez zbieranie "biomasy" (nawet nie pytajcie, co zaczynać może uratować cały system przed zagładą. Na nieszczęście, w chwili gdy RollerBot zaczął buszować po sieci, uaktywniły się także "dzikie" boty, których zadaniem jest zniszczenie naszego bohatera. Odniosłem dziwne wrażenie, jakby autorzy nie mogli się zdecydować, czy zrobić gierkę o podróżach w czasie, czy też może o ratowaniu systemu komputerowego. W końcu



połączyli oba pomysły, tworząc grę, w której zarówno bohater, jak i sama rozgrywka (oraz przeciwnicy) mają się nijak do obu tych zamierzeń. Efekt to istne pomieszanie z poplątaniem. Zachodzę w głowę, do kogo adresowana jest ta historia? Obawiam się, że nie zachwyci ona fanów Matrixa (pragnących powalczyć w sieci), a dla dzieci okaże się zbyt skomplikowana i naciągana technicznymi terminami (często wysłanymi z palca). Zresztą właściwa gra nie ucieszy także naszych milusińskich, a co najwyżej "ociup nkę" ich zdenerwuje.

Dobra, to była teoria. Teraz pora na odrobinę praktyki. RollerBot, czyli zdalnie sterowana sonda wysłana w celu naprawy systemu, to w rzeczywistości tocząca się po platformach kulka obserwowana przez nas z perspektywy trzeciej osoby. Wspomniane platformy są zewsząd otoczone wodą, do której za nic nie wolno nam wpaść. Drugą ewentualnością kończącą żywot RollerBota jest spotkanie z jednym z patrolujących każdy poziom przeciwników (przy których tworzeniu autorzy też się zbyt nie popisali). Wszyscy wrogowie są w zasadzie rozmaitymi wariacjami na temat kuli tudzież plastikowego pojemnika z jajkiem niespodzianką. Czemu twórcy upodobali sobie akurat tę bryłę? Podejrzewam, że powodem było dziecinne łatwe wymodelowanie jej. Mniejsza jednak o motyw. Faktem jest, że na swojej drodze napotkamy kulki toczące się, podsakujące, z antenką, bez antenki... Paranoja.

Celem poczyni na każdym poziomie jest zebranie porozrzuconych owoców (czyli tzw. "biomasy") w określonym czasie. Zadanie jest dosyć trudne, szczególnie gdy po znajdkę trzeba podskoczyć, a zostały one

śląłem, przyglądając się cukierkowej i nieco infantylnej okładce. W końcu profesjonalistę poznać po tym, że recenzuje każdą grę, bez zważania na to, czy mu się ona podoba, czy nie (wybaczyć, że tak sobie schlebiam, ale musiałem poczuć jakąś motywację do napisania tego tekstu). Vice-naczelną zdażył jeszcze tylko coś do mnie krzyknąć. Coś jakby "...i pamiętaj, na własną odpowiedzialność...".

wykonane w oparciu o dwuwymiarowe sprite'y, których kontury rozmyte przez akcelerator skutecznie uniemożliwiają ocenę odległości. Kiedy zaś cień takiego np. banana zlewa się z kolorem podłoża, to "ubaw" po pachy...

Najbardziej wkurzającą cechą RollerBota jest brak możliwości zatrzymania gry. Możemy tylko zmieniać kierunek, w jakim toczy się nasz pupil. Gdy więc zapędzimy się w kozi róg - sorry Winetou. Dzięki temu, oprócz zrzędnicy, od gracza wymagana jest umiejętność przewidywania i szybkiego podejmowania decyzji.

Po godzinie gry miałem już serdecznie dość uciekania przed jajkami niespodziankami. Poza tym ukończenie gry przy braku opcji zapisywania jej stanu zakrawa na absurd. Rozumiem, że save'y można robić między poszczególnymi poziomami, ale tu W OGÓLE nie ma tej opcji!!! Za każdym razem, gdy skończy się nam limit żyć, zmuszeni jesteśmy rozpoczynać całą grę od początku. Przecież nawet na takim Super Nintendo były kody rozwiązujące ten problem! To jeszcze nie koniec niespodzianek. Gra nie tylko nie ma opcji zapisywania stanu gry, ale również jakiegokolwiek innej. Opcje wymagałyby bowiem menu, a takiego również tu nie uświadczymy. Doprawdy, po raz pierwszy od bodajże dziesięciu lat natknąłem się na grę BEZ MENU! Nie ma tu żadnych ustawień dźwięku, grafiki, rozgrywki, opcji wyjścia z programu (w tym celu trzeba wcisnąć ESC) - kompletnie NIC, zero, null, guzik z pętelką!!!

O grafice wiele napisać się nie da. Fakt, jest kolorowa i wykorzystuje akcelerator, ale na tym koniec. Nic, co zobaczyłem na ekranie, nie usprawiedliwiało absurdalnych wymagań sprzętowych. Podejrzewam, że gdyby nie zabrakło chęci do zoptymalizowania kodu, RollerBot wykręcałby grubo ponad trzydzieści klatek na sekundę w przypadku zwykłego Pentiuma 120 MHz.

Dawno nie widziałem takiej nędzy. Zapytacie zapewne, dlaczego ukazała się recenzja takiej książki. Otóż szkoda by było, gdyby ktoś się naciął. Jak opełdą dawac damo, to bierzcie. Płytkę może robić za podstawkę pod pi...cie, a puste pudełko na CD też się może kiedyś przyda.

Kiedy skruszony odnosiłem grę do redakcji, postanowiłem już zawsze słuchać ostrzeżeń przełożonych. Oddając pudełko w ręce zastępcy naczelnego, zakomunikowałem mu, że wiem już, dlaczego ta gierka leżała od dwóch miesięcy w szufladzie i nikt nie chciał porwać się na jej recenzowanie. "Od dwóch miesięcy?" - zdziwił się naczelnny. - "Od czterech!!!" □

Ocena: **2**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Guillemot Leisure Services

**Dystrybutor:**  
Guillemot Leisure Services

**Internet:**  
www.guillemotleisure.com

**Wymagania:**  
Win 95, Pentium II 233 MHz,  
32 MB RAM, 30 MB wolnego  
miejsca na dysku, CD-ROM x4

**Akcelerator:**  
niepotrzebny

**Plusy:**

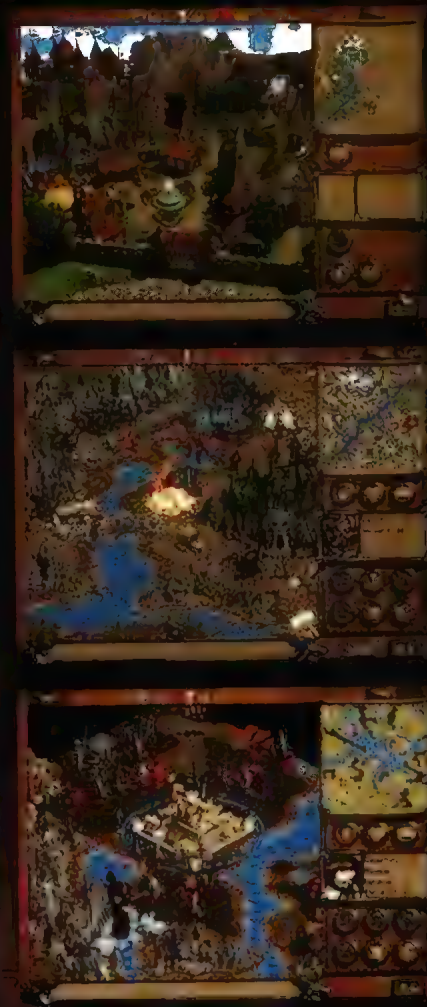
- hmm... Pomysłowy...
- Nie wiesz się???
- Łapsze to od "węża" w komórkę
- ładnie i kolorowe

**Minusy:**

- wymaga PC, a nie komórki...
- zresztą, cała gra to jeden minus!

NOWA STRATEGIA TUROWA W KRAINIE MAGII I CZARÓW!  
DISCIPLES GOLD W SPRZEDAŻY JUŻ W MAJU!

79<sup>90</sup> zł  
polska  
wersja językowa



Oto świat nowej ery. W sercu Świętych Krain wybucha najpotężniejsza wojna. Cztery rasy - Imperium, Górskie Klany, hordy Nieumarłych i Legiony Przeklętych - stają gotowe do szaleńczej bitwy o przeżycie, dominację i ochronę swojego świata i bogów.

Zaczynasz grę przez wybór rasy, a każda z nich ma swoje zalety i wady. Wybór przywódcy zapewni Twojej drużynie określone zdolności. Wojownik to potężna siła, Lord Magii to czary, zaś Mistrz Gildii Złodziei pozwala na zatrzymywanie wrogich garnizonów, szpiegowanie innych ras oraz kradzież wartościowych przedmiotów i czarów z miast nieprzyjaciela.

Sztuka wojny polega na kontrolowaniu terytorium i zdobywaniu zasobów, a głównym celem jest rozszerzenie wpływów Twojego boga. Po wybraniu członków drużyny rozpoczynasz serię pojedynczych lub wielowalkowych misji o różnych celach, a całość układa się w zapierającą dech przygodę. Każda tura twojego ruchu składa się z walki, rozwoju stolicy, przejmowania zasobów i rzucania czarów.

Disciples Gold to specjalna, ulepszona wersja (np. 25 dodatkowych misji) gry uznanej za najlepszą grę role-play-strategy roku. Ponad 120 możliwych członków i przywódców drużyny, 40 neutralnych postaci, ponad 100 czarów, oraz zdumiewająca liczba i różnorodność jednostek otwiera przed Tobą nieskończone możliwości. Disciples wciąga w świat, gdzie zwycięstwo roznieca ogień w sercu, a zło prześladowa nocami, i gdzie szereg mieczy i wrzaski demonów wciąż przywołują Cię... do Świętych Krain.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
**SOFTBOX**  
www.softbox.pl  
tel. (0-22) 865-35-50



# Pro Rally 2001 PL

Ubi Soft niewiele miał dotąd wspólnego z symulacjami pojazdów mechanicznych. W pamięci mający wprawdzie Redline Racer (zręcznościowe wyścigi motocykli) czy niezbyt udane Monaco Grand Prix i dla odmiany zupełnie niezłe F1 Racing Championship, nie da się jednak zaprzeczyć: nigdy wcześniej nie parał się szlachetnym sportem rajdowym. W tej sytuacji przyjemnym zaskoczeniem jest, że tym razem nie poszedł na łatwiznę i mimo że zapewne najprościej byłoby skopiować istniejący i sprawdzony już wzorec, np. Colina, nie zrobił tego. Nie zrobił, dzięki czemu Pro Rally 2001 jest produktem jak najbardziej autorskim, oferującym świeże spojrzenie na temat i rozwiązania, o których grający w CMR mogli co najwyżej marzyć. Nie, nie ma w tym ani grama przesady - poczynając od koncepcji kariery naszego wirtualnego odpowiednika, przez fizykę jazdy, po, w istocie, detale, takie jak: forma torów czy typy samochodów - to wszystko tworzy obraz produktu w znacznej mierze odmiennego od poprzedników!

## Gem.ini

Tych wszystkich jednakże, którzy zaudito zawiedli się arcade'ową formą CMR, a szukają w Pro Rally 2001 prawdziwego, czytaj: hardcore'owego symulatora, takiego, który w najdrobniejszych detalach oddaje specyfikę jazdy WRC, należy poinformować: nie, to jeszcze nie tym razem. PR2001 to również arcade. Słowem: nie tylko nie znajdziecie tu sprzęgła (jak w Grand Prix Legends), ale i bylibyście zmuszeni zaciskać zęby, widząc jak prowadzone przez nas auto, które nie zmieszcza się w ostrym zakręcie, siniga, nie tracąc praktycznie ani prędkości, ani przyczepności, po zboczach gór. Podobnie cierpienia przeżyjecie, kiedy uswiadomicie sobie niemal zupełny brak efektu po zderzeniu z murem. Nieznaczą to jednak, że nie jest/według interesująco i... trudno! O tym jednak za moment.

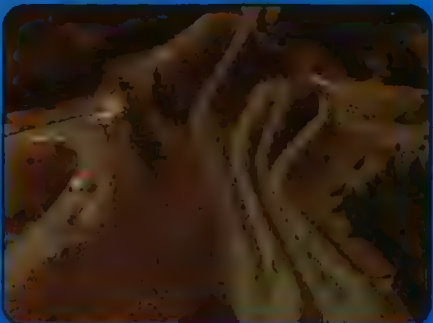
W chwilę po wystartowaniu gry i obciążeniu "ekologicznego" wprowadzenia stajemy przed standardową koniecznością wyboru poziomu w jaki mamy zamiar bawić się w Pro Rally 2001. Dostępny jest naturalnie tryb arcade (tu: gra zręcznościowa) - w którym wszystkim, czego się od nas wymaga, jest wybór samochodu oraz trasy przejazdu (można także korzystać z typu "proby czasowej" oraz z możliwości zapisania swojego przejazdu, a następnie korzystania z niego "ghost" starając się być

i że lepiej przygotować do późniejszych zmagani z torami samochodem i czasem

fiszczkowo wyszykimi co należy udowodnić, jest to że wemy, jak kręcić, i z zwichniętym płaszczykiem zawrotu się igm... Po poprawieniu ich zali centru i użyciu... ale, dokła... Każde otworzenie samochodu o przekroczenie parę punktów kamery przechodzi na prawdziwe tory, wtedy do samej techniki jazdy dochodzi konieczność "ustawiania" samochodu pod względem warunków panujących na trasie. Nawet nie mówiąc o wario mieć to na uwadze, gdy gdzieś nie ma mowy o konieczności np. zmiany opon, odniku skutownym i ujęciu z zteneg przebiegiem na slickach, cudem mieszając się w określonym limicie czasowym... W każdym razie tym, którzy niejedną już godzinę spędzi, wbijając wirtualny pedał gazu w podłogę, trening nie powinien zająć więcej niż kilkanaście minut. Ci



własne rekordy). Pokrewną jej opcją jest pojedynek przeciw żywemu przeciwnikowi tak poprzez IPX, jak TCP/IP, ale i w trybie split-screen (czy raczej "podziału ekranu"). Wreszcie, możliwe jest rozpoczęcie kariery kierowcy rajdowego. Tu naszą karierę rozpoczynamy w sposób jak najwyczerpiący, a jednak niecodzienny - od, uwaga, obowiązkowego (sic!) wyrobienia rajdowego prawa jazdy, czyli w samej grze - od treningu! Ten, będąc w swej istocie czymś w rodzaju szkoły im. McRae w CMR, jest jednak zdecydowanie bardziej od niej szczegółowy



natomiast, których dotychczasowe zainteresowania szerokim łukiem (takim na 2) omijały rajdy samochodowe, po prześlżnięciu się przezeń powinni dysponować umiejętnościami wystarczającymi, by zasiąść obok pilota.

Nie wystarczą one natomiast, by móc wygrywać. Ano właśnie, skoncentrujmy się wreszcie na tym, co najważniejsze, czyli na wrażeniach z jazdy. Pierwsze spostrzeżenie to: Pro Rally 2001 jest niewątpliwie trudniejszy od CMR2. Decyduje o tym głównie specyfika jazdy, w tym zaś przede wszystkim konieczność wyuczenia się "odkręcania" kół podczas wychodzenia z zakrętu. Nie jest już tak, że wystarczy wychylić joya w którąś ze stron, a następnie skierować go w przód - tu może okazać się, że skręt, jakkolwiek samochód wykazuje tendencję do powrotu do jazdy po prostej, wciąż trwa! Dzięki temu prostemu zabiegowi można nareszcie poczuć obawę przed szykanami czy serią ostrych i następujących bezpośrednio po sobie zakrętów! Kolejną rzeczą, do której należy się przyzwyczaić, bo diametralnie różni się od tego, do czego przyzwyczailiśmy się, jeżdżąc w Colin McRae Rally 2.0, jest niemal zupełny brak poślizgów! Na dobrą sprawę w PR2001 w celu wprowadzenia samochodu w "slide" naprawdę należy się napracować, umiejętnie przy tym kręcąc kierownicą i dodatkowo wspomagając się hamulcem ręcznym. I choć nie wiem, które z rozwiązań bliższe jest rzeczywistości - nie dane mi było dotąd pojeździć prawdziwymi samochodami z twardym sprzęgłem - to przychyliłbym się



jednak raczej rozwiązaniu z Pro Rally 2001 (któż poważyłby się prowadzić samochód samymi li tylko poślizgami, gdy jak twierdzą kierowcy, nie ma niczego takiego jak slide, który można w 100% kontrolować...) - gdyby nie to, że nawet śnieg ma tutaj świetne właściwości chłepne... Słowem: przesadza w drugą stronę.

Nie tylko w specyfice prowadzenia samochodu leży powód określenia poziomu trudności Pro Rally 2001 mianem obłędnego. V1.2 z rozrządem toru, kto przejeździł Nową Zelandię na pierwszym miejscu bez uprzednich kutugodniowych treningów! I nie chodzi wcale o to, że każda stłuczka wna się nieproporcjonalnym uszkodzeniem, bo jako się rzekło, praktycznie nie ma się czym przejmować. Nie dlatego też wcale, że niezbędne jest czyryjne ustawienie samochodu pod trasę - poza twórczością zawieszania doborom opon nie ma żadnej innej opcji (nawet zmiany długości złożeń!). Rzecz w tym, że tory, na których rozgrywane są kolejne rajdy, drogi ekstremalnie wąskie, na domiar zas zięgo niejednokrotnie obwarowane kamiennymi murkami, które w przypadku choćby muśnięcia przednim zderzaczem



kiem, natychmiast zatrzymują nasz samochód. Problem w tym również, że samochody WRC i B są aż nazbyt potężnych rozmiarów i trudno nad nimi w takich warunkach skutecznie zapanować. Sek w tym wreszcie, że umiejętności komputerowych kierowców są po prostu imponujące i nie dają oni ani cienia handicapu. Wszystko to razem sprawia, że o pierwszych

miejscach w ligach, innych niż początkowe Kit Cars, możemy na wstępie jedynie marzyć...

Lig zaś jest łącznie 3: wspomniane Kit Cars, amatorska i bardzo prosta, w której samochody same dbają o to, by ani przez chwilę nie było zbyt niebezpiecznie, WRC, w którym zasiadliśmy za kierownicą współczesnych samochodów rajdowych i tu zaczyna się prawdziwe schody, wreszcie kategoria ostatnia, czyli B, oferująca samochody budowane bez obustrzeń, jakich obecnie zmuszeni są przestrzegać inżynierowie. Tę ostatnią, naturalnie, przewidziano dla tych, którzy nudzą się nawet za kierownicą Peugeota 206 w Katalonii... łącznie jest 15 modeli samochodów (odtworzonych na podstawie licencji producenta). Lecz jakkolwiek sam ich wygląd i zachowanie się nie budzi większych zastrzeżeń (każdy z nich zbudowany z około 1600 wielokątów - nie jest to bardzo dużo, jednak, jak się okazuje, w zupełności wystarcza: twórcy twierdzą również, że każdy z samochodów złożony był z ok. 60 mechanicznych części odpowiadających mniej lub bardziej tym rzeczywistym, co sprawia, że ich zachowanie w grze jest bardzo bliskie temu rzeczywistemu), to wątpliwości wzbudza fakt, że spośród 7 zgłoszonych: a więc Peugeota, Forda, Subaru, Mitsubishi, Hyundai, Skody i Citroëna

## Harmonogram Grand Prix, czyli - będziemy tam!

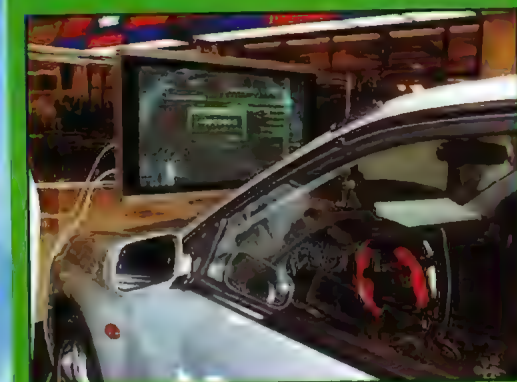
W podanych poniżej miejscach i czasie będziecie mieli okazję spotkać się z redaktorami CD-ACTION! Co więcej, możecie liczyć na drobne upominki! Wario z nami być.

**21 i 22 kwietnia**  
Częstochowa, Centrum Handlowe M1, ul. Kisielewskiego 8  
Janki, Galeria Handlowa Centrum Janki, ul. Mszczonowska  
Szczecin, Centrum Handlowe M1, ul. Mieszka 173

**28 i 29 kwietnia**  
Bytom, Centrum Handlowe Plejada w Bytomiu, ul. Dolnośląska 25  
Łódź, Centrum Handlowe M1, ul. Brzezinska 27  
Poznań, Centrum Handlowe M1, ul. Szwajcarska 14

**5 i 6 maja**  
Legnica, Hipermarket Real w Legnicy, ul. Fabryczna 3  
Łódź, Centrum Handlowe Łódź Górna, ul. Kolumny 36  
Warszawa, Centrum Handlowe Reduta, Al. Jerozolimskie 148  
Nowy Sącz, Hipermarket Real w Nowym Sączu, ul. Górkowska 32

**12 i 13 maja**  
Kraków, Centrum Handlowe Zakopianka, ul. Zakopiańska  
Łódź, Centrum Handlowe King Cross, ul. Piłsudskiego  
Wrocław, Centrum Handlowe Korona, ul. Krzywoustego 126  
Warszawa, Centrum Handlowe King Cross, ul. Jubilerska



**19 i 20 maja**  
Wrocław, Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9  
Grudziądz, Hipermarket Real, ul. Południowa 8  
Kraków, Hipermarket Tesco, ul. Kapelanka  
Gdańsk, Centrum Handlowe King Cross, ul. Spacerowa 48

**26 i 27 maja**  
Opole, Hipermarket Real, ul. Sosnowskiego 16  
Olsztyn, Hipermarket Real, ul. Sikorskiego 2b  
Gdynia, Dom Handlowy Batory, ul. 10 Lutego 11

**2 i 3 czerwca**  
Katowice, Centrum Handlowe King Cross, ul. Pułaskiego 60

**9 i 10 czerwca**  
Szczecin, Galeria Handlowa King Cross, ul. Ku Słońcu 67  
Gdynia, Trójmiejskie Centrum Handlowe Kliff, Al. Zwycięstwa 256  
Warszawa, Warszawskie Centrum Handlowe Kliff, ul. Okopowa 58





## "Pentium 4 Grand Prix"

**Ogólnopolskie rajdy samochodów napędzanych komputerem z procesorem nowej generacji!**

Znany światowe symbole przychodzą połączone razem - najzwyklejszy procesor świata Intel® Pentium® 4 i umieszczony w najładniejszym komputerze Fujitsu Siemens i podłączony do najpiękniejszego samochodu Subaru Impreza WRX a wszystko to w trybie wsparcia najlepszego polskiego portalu - Wirtualnej Polki (wp.pl). Drogę komputerowym rajem samochodowym Pentium 4 i Grand Prix każdy będzie mógł przeżyc na se, co to znaczy synchro

Ponad dwadzieścia tysięcy wielbicieli mocnych wrażeń w 21 miastach zasiedliło za kierownicą rajdowego Subaru Impreza WRX napędzanego komputerem Fujitsu Siemens Computers z najwyższym procesorem Intel Pentium 4 i wielkie udział w eliminacjach komputerowego rajdu samochodowego

W każdy weekend, począwszy od 24 marca, w kilku miastach jednocześnie będą się odbywały eliminacje rydri Pentium 4 Grand Prix polskiego z prezentacją możliwości procesorów Intel® Pentium® 4. Imprezy odbędą się w 35 centrach handlowych w 23 miastach w całej Polsce. Eliminacje zakończą się Wielkim Finałem, który odbędzie się w czerwcu w Warszawie. Tam 48 najlepszych zawodników zmierzy się ze sobą w rełce o 3 nagrody główne: komputer Fujitsu Siemens z linii *silverline* z procesorem Intel® Pentium® 4 z zestawem płytów do kina domowego firmy Fujitsu Siemens Computers Soundbar Cinema 3D II z zestawem dźwiękowych akcesoriów do komputera, mikroskop Intel® playQ33, wraz z aparatem cyfrowym Intel® PC Pocket Camera.

Nieustraszy rajdowi będą mieli za zadanie przejechać odcinek specjalny długości 3500 m w najkrótszym czasie. Wskoków całej imprezy kierowcy przejadą łącznie 36 000 kilometrów, czyli dystans ponad 3 razy dłuższy niż ten, który czeka uczestników rajdu Paryż - Dakar i 60 razy dłuższy od rajdu Monte Carlo. Na trasie rajdowej o długości 35 tysięcy kilometrów wszyscy kierowcy zużyli około 4800 opon o 21 000 litrów benzyny. Eliminacje do finału rajdu Peugeot 4 Grand Prix będą trwały 3 miesiące, podczas których rajdowcy spędzą za kierownicą łącznie 1200 godzin.

Kandydaci do wysokości finałowych sprawiedliwie swoje umiejętności na specjalnie przygotowanych samochodach rajdowych przeźnacza słynące: kierowcom i pasażerom firmy Lightech, znaną podjęcie do komputera Fujitsu Siemens Computers i procesorem Intel® Pentium® 4, a na maso samochodu będzie umieszczony monitor plazmowy przedstawiający miarę na kierowcy z czasem. Oprócz monitora gromadząca publiczną będzie mogła słyszeć także kierowcy na ekranie obok stanowiska. Całe stanowisko rajdowe odpowiednio oświetlone, nagłośnione zostanie zbudowane na wózu bramy startowej. Przez cały czas trwania rajdu publiczności i kierowcom będą towarzyszyły piękne kobiety.

Wyścigi będą odbywały się w soboty i niedziele w godzinach otwarcia centrum handlowego. Aby wziąć udział w konkursie wymagana jest osobista rejestracja na słoniskowi.computingowym jest samochodu. Rejestracja będzie prowadzona na portalu WiFiwaina Polska (wp.pl), który na bieżąco będzie prowadził serwis informacyjny dotyczący imprezy, pod adresem: [www.penium44.Gmp.pl](http://www.penium44.Gmp.pl). Każdy gracz wyścigów w portalu darmowe konto pocztowe, znajdzie tam również zrzutka z ułomkowych już eliminacji, a także ranking zawodników. Po rejestracji wystarczy już wsiąść do samochodu, odbyć jazdę próbą i wreszcie stanąć do walki z czasem na prawdziwej trasie rajdowej.

W każdym supermarkecie będzie promowana lista rankingowa Kierowa. Misy osiągnięty w danym centrum najlepszy czas przejazdu, otrzymana nagroda. Jeżeli okaże się tak, że zwycięzcy wszystkich eliminacji w swoim kierunku, zostanie zaproszony do udziału w Wielkim Finału. Ponadto weźmie w nim udział 25 kierowców, którzy uzyskali najlepsze czasy przejazdu w skali całego kraju. Aktualna ogólnopolska lista rankingowa włącznie z wszelką informacją o rajdach oraz terminie i lokalizacji Wielkiego Finału będą publikowane na najlepszych stronach w Internecie, czyli www.pentium4.Gwpw.pl i u partnerów medialnych imprezy. Są nimi: Super Express, Radio Plus, program TenBit w TVN (każdy wtorek o 0.25), CD-Action, Chip i Motyw.

W celu sprawdzenia umiejętności kierowników z całej Polski oraz do prezentacji możliwości komputera Fujitsu Siemens Computers z procesorem Intel® Pentium® 4 użyjemy gry "Pro Rally 2001". Mówię dystrybucję prowadzi w Polsce firma LEM.

w Pro Rally mamy okazję pojeździć jedynie... pierwszym i ostatnim z wymienionych! Pozostałe to marki wprawdzie jednoznacznie kojarzące się z rajdami, ale tylko ich pasjonatom. Któż bowiem prócz nich pamięta jeszcze Audi Quattro A2? Plusem natomiast (wynikającym poniekąd z późniejszej od CMC2 daty premiery PR2001) jest to, że po raz pierwszy w grach tego typu pojawił się Citroën model Xsara KC (w miejsce Seata, który wycofał się z rajdów po sezonie 2000).

Rajdów w Pro Rally, a zarazem krajów, które je goszczą, jest 12, przy czym 2 odcinki przypadają na każdy z nich. Nie spodziewajcie się jednak, że ponownie będziecie mogli za ich pomocą, tak jak było w Colin McRae Rally 2.0, zwiędzić rzeczywiste tory. Tory w Pro Rally 2001 jedynie przypominają te oryginalne (to widac nawet w liczbie odcinków składających się na trasy, gdzie im tam do 8 i wie-

cej pamiętanych z CMR2...)). Ten stan rzeczy ma jednak zarazem, obok minusów, także i plusy. Plusem jest chociażby, że niejednokrotnie po prostu znacznie lepiej wyglądają (fragmenty) twórc. we Francji, gdzie przez dłuższy czas zmierzamy w kierunku mającej gdzieś na horyzoncie latarni morskiej, by wreszcie przemknąć tuż u jej podnóża, że w Anglii, gdy droga wije się wzdłuż strumienia - są świetnym tego przykładem).



Wyjątkowa atrakcyjność grafik jest integralną częścią gry w ogóle. Wykorzystanie świetnych tekstur na pokrycie szkieletu tak otoczenia, jak i samochodów (uniknięto przy tym, nawiasem mówiąc, irytującego w CMR2 efektu obracających się za samochodem drzew...), dynamicznego cieniowania i efektów cząsteczkowych



sprawia, że naprawdę można zastanawiać się, czy Pro Rally 2001 nie jest ładniejsze nawet od Colin McRae 2.0. Całkiem nieźle oddano również stany aury: deszcz, śnieg, mgła... oraz pory dnia i nocy. Szkoda natomiast, że nie zaimplementowano rzeczywiście istniejącej dynamiki w zmianach warunków pogodowych: tu bowiem na pierwszym torze w Finlandii zawsze będzie słońce, na drugim - nieodmienne mgła.



Podobnie, jeśli idzie o jakość, ma się rzecz z oprawą dźwiękową gry i jakkolwiek początkowo może wydawać się zbyt uboga, to już po paru chwilach, być może rzeczywiście przydałoby się coś więcej niż zdigitalizowany dźwięk silnika i pisk opon podczas hamowania i stłumionego głosu pilota, lecz to byłoby już powyżej oczekiwań. Wróćmy jednak na moment do wspomnianego pilota, gdyż ten - naturalnie polski - lektor kojarzący się najbardziej z któryms z popularnych programów motoryzacyjnych, wydaje się być lepszy nawet od Holowczycha! Co więcej, również i system podpowiedzi jest prosty - zakrety oceniane są rosnącymi ryframi od 1 do 5 (plus wszystkie możliwe "bony", "otwarte" i "twagi"). Warto też wspomnieć, że ile ogranicza się on jedynie do "prawo 4" - ale petrałi pochwalic, gdy uda się optymalnie przejeździć wyjątkowo trudny fragment toru lub ponaglić, gdy zaczynamy zostawać w tyle.

Ano właśnie, czas zadać to ostateczne pytanie - jak wypadła Pro Rally 2001 w odniesieniu do najlepszej jak dotąd zrecenzowanego ujęcia rajdów - Colina? Coż, jeśli idzie o trzymanie się realiów, to zdecydowanie gorzej. W PR2001 dano nam wprawdzie szansę na porównanie samochodami z sezonu 2001, jednak większość stanowią samochody, które igrzyskały się niegdyś (Renault Meganę KC, Toyota Corolla WRC, Peugeot 205 T16 czy Audi Quattro A2 - to tylko niektóre, przykładowo). Nie można też nie zauważyć, że zabrakło oryginalnych terów. Wreszcie, relatywnie słabiej wypadła ocena, jeśli uwzględnimy zdarzenia i model uszkodzeń. Nie można też nie zauważyć elementów, które wydają się lepsze niż w CMR2 - wiarygodność engine'u jazdy (zwłaszcza konieczność "odkręcania" koł w twercy z tej samochodowej arcade nientaj symulator!)

**Ocenai:**

7

**INFO • INFO • INFO**

**Producent:**  
Pro Rally 2001

**Dystrybutor:**  
Illi Soft EM

**Internet:**  
[www.proally.com.com](http://www.proally.com.com)

**Wymagania:**  
P300, 32 MB RAM, Win  
akcelerator

**Akcelerator:**

- 15 licencjonowanych samochodów
- 12 tras (po 2 odcinki na każde)
- konieczność "odkręcania" kierownicy
- cena!

**Minusy:**

- brak poślizgów
- nieco zbyt wy-  
(eufemizm) p-  
trudności



# JUŻ W SPRZEDAŻY!

**MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI. DOŁĄCZ DO NICH.  
TO NAPRAWDĘ PRZYJEMNE!**

## Co nowego w Worms World Party:

Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.

Rozgrywki w internecie  
podzielone na strefy  
dla początkujących  
i zaawansowanych.

Niezwykła opcja WormPot  
umożliwiająca przeprowadzenie  
rozgiętek na ponad  
400 zakreślonych sposobów.

Rozbudowany tryb treningowy:  
od teraz możesz ćwiczyć swoje  
umiejętności na celach cywilnych

Niezwykła Wormopedia,  
czyli poradnik użycia broni.  
Z którego dowiesz się m.in.  
o wielu ciekawych  
zasłosowaniach strzelby...

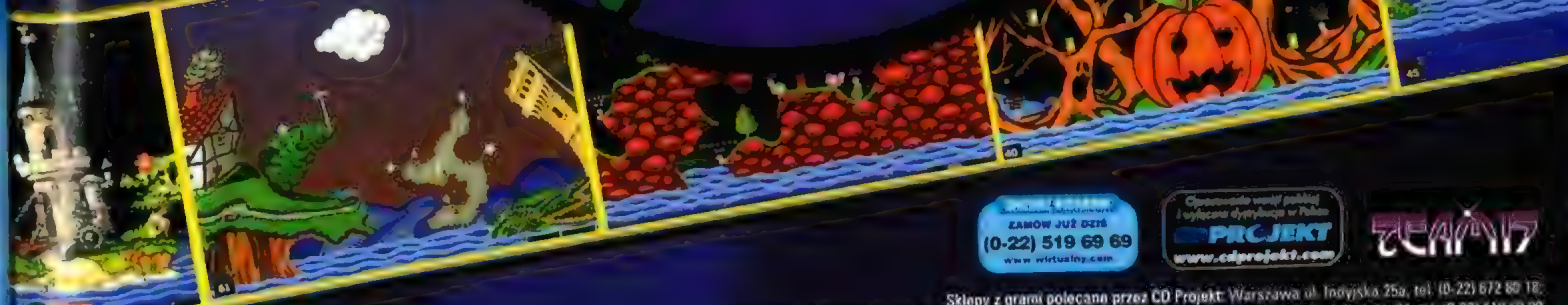
Fantastyczny nowy edytor.  
Który pozwala na stworzenie  
najbardziej odważnej mapy.

Nowe efekty specjalne  
muzyka oraz okrzyki robaków

**DO  
Z(R)OBACZENIA  
W SKLEPACH!**

PL

**79<sup>90</sup>**





# Star Wars: Battle for Naboo

STAR WARS  
BATTLE  
for NABOO

Uniwersum "Gwiezdnych wojen" to, bez dwóch zdań, nie tylko jeden z najbardziej znanych światów, ale i jeden z posiadających największą liczbę zwolenników. Ostatnio jest ono jednak również

świadekiem dużych kontrowersji, wywołanych premierą pierwszego epizodu. Dla wielu ma się on tak do trylogii, jak pięść do nosa - to pięć, żeby jednego z drugim nie kojarzyć, bo spotkanie do najbliższych na pewno należeć nie będzie... Ale animacje na bok, bo nie da się ukryć, że dzięki tej właśnie premierze światło dzienne ujrzało kilka "gwiezdnawojennych" gier, z których jedną mieliśmy właśnie okazję co nieco "pokatować".

McDrive

Nie da się jednak ukryć, że podobnie jak to ma miejsce z trylogią i pierwszym epizodem, tak i w przypadku gier stare mają znacznie większą liczbę zwolenników niż ostatnio publikowane nowości - jako granicę podaje się zazwyczaj X-Wing: Alliance. Czy jednak Lucasowi uda się w końcu tę złą pasję przełamać? Czy Battle for Naboo będzie tytułem, który zadowoli wybredne gusta fanów? "Kto czyta, ten znajduje", zatem czytacie dalej.



go dobrego nie wróżę, ale w praktyce sprawdza się to... heh, tak, jak można się tego po trzyletnim engine'ie spodziewać - stabiutko, oj stabiutko. Modele statków daje się wprowadzić rozpoznać, n teren nie jest całkowicie płaski, ale na tle współczesnych produkcji wygląda to nieciekawie. Owszem, tekstury czeplić się nie trzeba (choć nie znaczy to, że powalają - po prostu na tle całości gry nie wyglądają one źle), ale już choćby szczegółowość modeli 3D nie pozostawia złudzeń, że jest to: a) konwersja z konsoli i b) engine swoje najlepsze lata ma już dawno za sobą.

W dodatku i sterowanie jest jakieś takie dziwne - przynajmniej jeśli chce się latać za pomocą klawiatury tutaj też pada. Na dżojstiku jest lepiej, ale pozwól sobie zadać retoryczne pytanie - kto jeszcze obecnie używa po-

rzadnego analogowego dżojstika do grania w strzelankę? Bo (na wypadek, gdyby ktoś nie kojarzył korzeni tej gry) Battle for Naboo jest przecież niczym innym, jak najwykleszszą strzelanką.

Problem w tym, że w przypadku Battle for Naboo nie bardzo jest co znajdować... Bo jest to nieznacznie tylko poprawiony klon Rogue Squadron 3D, który już dobre dwa lata temu (premierę miał w okolicach grudnia 1998 roku!) niczym specjalnym przecież nie był. Owszem, tekstury są tu nieco większe, modele dokładniejsze, ale i tak nie można oprzeć się wrażeniu, że ma się do czynienia właśnie z grą z roku 1998! I to nawet gdy weźmie się pod uwagę oprawę dźwiękową - a ktoś, kto nie

potrafi porządnie oddać klasy muzyki Johna Williamsa, na żadną taryfę ulgową liczyć nie może!

Zresztą z muzyką sprawa jest o tyle ciekawa, że zaraz po uruchomieniu gry z głośników dobiega do nas wspaniały Duet of the Fates, i jego początek brzmi, jak brzmieć powinien - czyli świetnie. Ale tym się niestety kończy, bo już kilkanaście sekund później bebenki (i trabki, i kowadełka, i młoteczki) atakują dźwięki, przy których miedzy mogą robić za arcydzieła! To nawet nie jest słabe - to jest załosne! Ja rozumiem, że mamy do czynienia z konwersją z Nintendo, na którym objętość gry ograniczona jest do 64 megabajtów, ale miejcie litość! Jeśli już się za konwersję zabieracie, to zróbcie ją chociaż poprawnie, wykorzystując możliwości sprzętu! Wystarczy przyrzeć się dokładniej krąkowi - gra, by zobaczyć, że wykorzystany jest w stopniu minimalnym... A przecież wystarczyłoby choćby podmienić pliki z muzyką na coś dającego się słuchać - miejsce problemem przecież na pewno nie jest.

Trochę lepiej mają się sprawy z kwestiami mowionymi oraz odgłosami, aczkolwiek i w tym wypadku zachwyt nam nie grozi - choć daje się ich już słuchać bez darmowej szkoly strojenia min.

Ale nie samymi dźwiękami człowiek żyje, a że w przypadku młodszej części społeczeństwa około siedemdziesiąt procent bodźców przekazywane jest do mózgu przez oczy, zatem zatrzymajmy się jeszcze na chwilę nad kwestią grafiki - bo przecież nie wszyscy muszą Rogue Squadrona pamiętać. Cóż, trzy lata i tylko drobne modyfikacje nicze-

Chociaż... można by zaryzykować twierdzenie, że w swej "strzelankowości" Naboo nie jest wcale takie złe. Przyzwyczajasz się do sterowania oraz przymknawszy oczy i uszy na wykonanie, można nawet dostrzec parę cech w miarę pozytywnych. Takie na przykład misje: fakt, jest ich teoretycznie jedynie piętnaście, ale po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów bonusowych (na mapach jest bowiem całkiem sporo sekretów, a za każdą misję możemy otrzymać jeden z paru medali) zyskujemy dostęp do paru nowych. Młde jest również duże zróżnicowanie misji (choćby ochrona jakiegoś miejsca czy pojazdu) - cele w większości z nich mamy zresztą jasno określone, a ich wykonanie dodatkowo ograniczone czasowo. Ponadto w wielu przypadkach mamy możliwość zmiany pojazdu w czasie trwania misji, co dodatkowo grę uatrakcyjnia.

W sumie jednak Lucas Arts po raz kolejny pokazał, że po uzupełnieniu znacznikiem "Gwiezdnych wojen" sprzedać można praktycznie wszystko. Battle for Naboo nie jest wprawdzie całkowitą porażką, ale jestem pewien, że gdyby nie Uniwersum, nikt by na nią nawet nie spojrział. Jest bowiem tytułem bardzo przeciętnym, choć jeśli ma się hopia na punkcie pierwszego epizodu, zobaczyć ją można. W każdym razie, daje się taki kontakt przeżyć, aczkolwiek nie nic specjalnego lepiej się nie nastawiać. □

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Lucas Arts

Dystrybutor:

LE M tel (022) 6426166

Internet:

www.lucasarts.com

Wymagania:

DirectX 8.0a, PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4

Akcelerator:

niezbędny, min. 8 MB RAM (polecamy z AGP i 16 MB RAM)

Plusy:

- oparta na "Episode I" i "Gwiezdnych wojnach"
- dużo różnorodności misji
- znana wszystkim muzyka
- dużo powalających bonusów

Minusy:

- niewielkie zmiany w engine'ie Rogue Squadron
- niewielka różnica stosunku do wersji z konsoli
- słaba grafika
- słaba (jakościowo) muzyka i dźwięki
- taka sobie grywalność
- oparta na "Episode I" (to dla fanów Jar Jar)

Game na CD 5/2001



102

# Dalmatians:

## Puppies to the Rescue



Powszechnie wiadomo, że wszyscy dorastamy w całkiem sporym tempie, a nasze upodobania zmieniają się z każdym rokiem. Czasami przychodzi jednak taka chwila, gdy sięgamy po stare komiksy, zabawki, gry (niepotrzebne skreślić). Albo też zajmujemy się rzeczami, które przystają tylko najmłodszym. W każdym razie jest coś z dzieckiem - nie na próżno ktoś wymyślił to przysłowie, bowiem takie produkcje jak "101 Dalmatyńczyków" robione były właśnie przez całkiem dużych, a nawet wydawałoby się dorosłych chłopców.

Mycroft

Od wspaniałego i oaaardzo słodkiego filmu o malutkich dalmatyńczykach minęło już sporo czasu. Wiem, że ktoś bardzo operatywny i przedsiębiorczy postanowił odświeżyć stary przebieg. Tym kimś nie był tym razem chłopiec, a dorosła kobieta. Za sprawą Glenn Close znanej z poprzedniej części filmu w roli ohydnej Cruelli DeMon powstała kolejna zabawna historia z czarnymi plamkami w tle. Jako że "dalmatyńczykomania" przetacza się aktualnie przez kina na całym świecie, a dzieci żądają od swoich protoplastów malutkich piesków w ciapki, to widać, że całość była obliczona na sukces komercyjny. Od samego początku historia przypomina nam tę z pierwszej części filmu, pieski są tak samo słodkie jak ostatnio, a Cruella równie wstrętna krwiożercza.

Jak widać, dobry przebieg kinowy (czytaj: kasowy...) można zrobić na dwa sposoby: adaptować wspaniały scenariusz albo, jak to ma miejsce w tym wypadku, zatrudnić znanych aktorów i przerobić stary. Oprócz Glenn Close w filmie zagra inna gwiazda światowego kina Gerard Depardieu, który znany jest małolatom z roli Obel'xa w wyświetlanym ostatnio filmie "Asterix". Całość uzupełniają setki słodkich i cudownie wyglądających piesków w czarne plamki. Z premedytacją mówię setki, bo w produkcji filmu użyto ich ponad trzysta. Po prostu małenstwa zbyt szybko rosną albo, jak kto woli, ekipa zbyt wolno kręciła film.

Walt Disney nie byłby sobą, gdyby na fali takiej kasowej hossy nie wydał produktu towarzyszącego (pomijam plecaki, kubki, długopisy i inne p uszaki) w postaci gry komputerowej. Disney Studios przyzwyczały nas do gier komputerowych tworzonych na podstawie swoich filmów rysunkowych i fabularnych, więc i tym razem nie mogło być inaczej. "102 Dalmatyńczyki" to typowa dla ostatnich lat gra zręcznościowa. Tak jak większość wydawanych na rynku produktów, gra jest z pod znaku 3D. Na pierwszy rzut oka można znaleźć podobieństwa do gier wydawanych wcześniej: Crash Bandicoot czy Raymanto. Pierwsze skojarzenia, jakich doznacie, grając w 102 D? Gra nie wyróżnia się niczym od innych produkcji Disney Studios. Fabuła jak zwykle wpleciona w scenariusz filmu, postacie dokładnie takie same jak w kinie, a całość utrzymana w wolnym od przemocy klimacie. Czy można dobrze bawić się przy takiej grze? Z pewnością tak. Bez troskie godziny spędzone na przeskakiwaniu ze skrzynki na skrzynkę, z kwiatka na kwiatek... Przepraszam, za bardzo się rozpędziłem. Muszę szczerze przyznać, że gra jest wyjątkowo przyjemna w odbiorze. Bez zbędnych stresów związanych z kończącej się amunicją, granatami czy pociągającymi wokół ciałami. Radosny klimat bije z monitora jak zorza polarna i udziela się każdemu, kto pogra chociaż dziesięć minut. Grafika może nie powala na kolana, ale jest zdecydowanie lepsza od tej na PSX. Jednak potrzeba wydajnego procesora i karty graficznej, by pograć bez stresów. Za to wymagania sprzętowe w pełni rekompensowane są już po pierwszym poziomie...

Całe otoczenie jest niezwykle sugestywne, a biegający po nim wrogowie bardzo "straszni". Cruella wysłała bowiem całą armię zabawek, która miała schwytać wszystkie dalmatyńczyki w okolicy... Na naszej drodze do



szczęścia staną zdalnie sterowane samochody, samoloty, biegające z talerzami maipki w liberiach i masa innych, zabawnych postaci. Jednak my również nie będziemy osamotnieni w naszych wędrówkach, gdyż towarzyszyć nam będą postacie znane z pierwszej, jak i z drugiej części filmu. Kot, pies, wiewiórka, papuga - cała boża menażeria mówiąca ludzkim głosem. Będą nam dawać wskazówki, czasem pomogą w potrzebie. A co najważniejsze, od nich można dowiedzieć się, co jest jeszcze na danym poziomie do zrobienia. Od strony muzycznej i dźwiękowej gra nie grzeszy oryginalnością. Nie jest zła, ale raczej poprawna, a w porywach niezła. Nic więcej!

Nie powiem też, żeby zachwycała. Jest tylko miłą odmianą po czterdziestej części silikonów Lary C i dwudziestej części Quake'a. Gra się naprawdę przyjemnie, tyle że szybko się nudzi. Dlatego dostępne tam dodatkowe minigry, które niech będą na raz e niespodzianką, są miłym urozmaicheniem. No i popatrzmy obiektywnie: ta gra jest tylko obliczonym na zysk dodatkiem do filmu - tak należy ją traktować. Tym niemniej jest na pewno jedną z ciekawszych propozycji dla młodszej części graczy w perspektywie najbliższych miesięcy.



Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Disney Studios

Dystrybutor:

Eidos

Internet:

www.eidos.com

Wymagania:

P2, 64 MB Ram, 400 MB HD

Win 9x, DirectX

Akcelerator:

konieczne

Plusy:

- grywalność
- temat
- brak przemocy
- dodatkowe min gry

Minusy:

- ok epane pomysły
- wszystko, už było
- szybko się nudzi







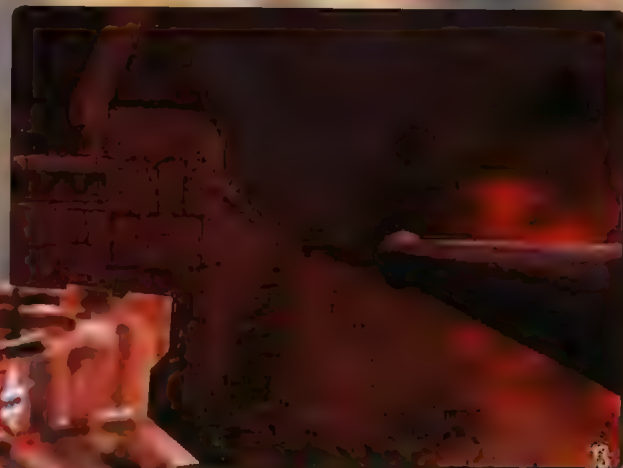
# N-III-NORMANDY

**Wojna. W dodatku druga. Temat wyeksploatowany w grach komputerowych, jak pomysły na reformę służby zdrowia. Tak naprawdę za początek zmagania możemy przyjąć datę ukazania się legendarnego już Wolfensteina 3D (pytanie za 100 punktów - kto w ciągu ostatnich 12 miesięcy grał w Wolfa?). Od tamtego - jakże wiekopomnego momentu - minęły całe komputerowe wieki. A temat strzelania do panów z Waffen SS i Wehrmachtu nadal fascynuje i pociąga. Dziesiątki przebytych poziomów, tysiące trupów, miliony sztuk amunicji. Na pewno kilka zmarnowanych klasówek i nieciekawe świadectwa szkolne. Taki jest mój bilans zmagania z komputerową odmianą nazistów...**

**Mycroft**

**M**ysle, że zamilowanie do grania i sentyment, jakim darzymy matkę wszystkich FPP, powinny nas choć trochę przekonywać do każdego współczesnego powielenia tematu. Mielimy już Mortyra, będziemy mieli Wolfa 2. Wspominkowy klimat przerywa od czasu do czasu kolejna strzelanina, w której doszukujemy się podobieństw do naszej ulubionej gry. I czekamy. Próżnię oczekiwań powinna nam wypełnić nowa produkcja znanej niegdyś firmy LithTech pod tytułem World War 2: Normandy. Historia o grupie komandosów zrzuconych w rejon nadchodzącego lądowania Aliantów w Normandii jest, szczerze mówiąc, mało wysublimowana. Oryginalności w temacie szukać można ze świecą, ale nie o to chodzi. Gra jest nudna. Fabulamię przypomina, niestety, wszystkie cztery reformy - miało być ekstra, a teraz każdy kombinuje, jak dotrzeć do końca. Bo i taka też jest konstrukcja poszczególnych poziomów. Należy przejść od punktu A do punktu B, eliminując przy tym wszystkich Niemców i wysadzając po kolei wszystkie

**Gra nie jest warta uwagi. Mimo szumnych zapowiedzi, twórcom nie udało się zrealizować nawet połowy planów, które zakładali, a gra plasuje się daleko poza czołówką strzelanin FPP. Osobiście sądzę, że jest to jedna ze słabszych produkcji ostatniego roku.**



najbardziej, czyli wymiatacze i karabiny. Jest ubogo, jak w polskim wojsku. Noż, pistolet, karabin, karabin maszynowy i popularny panzerfaust to cały zestaw strzelający. Może i ma on dużo wspólnego z realiami wojny, ale nie urozmaici nam gry. Dla wnikliwych podam, że uzbrojenie naszego komandosa to maczeta, Colt M1911, strzelba M1 Garand, M3 Grease Gun i Bazooka. Do tego trzeba jeszcze zaliczyć granaty i miny. I that's all folks, jak mawiał królik! Programiści mogli przynajmniej pomyśleć o

czołgi. I koniec. I następny poziom. Wysadzamy wszystkie czołgi i strzelamy do Niemców... Jak na grę z roku 2001 to stanowczo zbyt mało. Firma LithTech nie jest w końcu aż tak zła, by wydawać gry o takim charakterze. Jej najsłynniejsza produkcja to przecież Shogo - gra, która może nie wstrząsnęła światem, ale przyniosła długie godziny solidnej rozrywki (Jakiś czas temu czytelnicy CDA mieli okazję zagrać w jej pełną wersję.) Nie wspominając już o całkiem nowym silniku graficznym... Silnik pozostał - ba, a nawet się rozwinął. Jest szybki, nawet bardzo szybki, ale...

Sam silnik gry nie tworzy - taka brutalna prawda wychodzi na jaw już po kwadransie grania. Nie powiem, żeby oprawa nie była ciekawa, a samo wykonanie bardzo złe. Niemcy są bardzo nazistowscy. Alianci bardzo pozytywni - a karabiny zabójcze. Całkiem jak w dawnych filmach. Jednak gra cierpi na brak urozmaicenia zarówno od strony fabularnej, jak i technicznej. Mam tu na myśli to, co tygryski (nie mylić, broni Boże, z Tygrysami!) lubią



możliwości zbierania uzbrojenia wroga. Te wszystkie cudeńka Kruppa czy schmeissery aż proszą się o podniesienie i niezwłoczne użycie. Dlatego uważam, że twórcom gry brak nie tylko pomysłów, ale i wyobraźni.

Tak samo źle został rozwiązany problem amunicji, którą możemy zbierać tylko i wyłącznie w postaci plecaków porozrzucanych po planszach. Widocznie Niemcy strzelają powietrzem, skoro przy żadnym nie można znaleźć ani broń, ani amunicji... Inną sprawą są przeciwnicy. Na palcach jednej ręki mogę policzyć typy napotkanych wrogów - oficerów 1, oficerów 2, żołnierzy 1... Moim zdaniem pełna wersja Wolfensteina miała większy wybór przeciwników. Rozumiem, że autorzy próbowali rzucić się z motyką na ealizm, ale czy nie można



obrzucić nas granatami w całkiem przemyślny sposób. Z drugiej strony, ładują się pod lufę jak lemingi w przepaść...

Pora na ocenę gry od strony audiowizualnej. Grafika w grze jest mroczna, szara i bardzo wojenna. Nie śmiem twierdzić, że to źle, ale przydałoby się jakieś urozmaicenie. Poprawność - tylko to słowo przychodzi mi na myśl. Żadnych wodotrysków, żadnych zbędnych efektów. Tylko to, co koniecznie być musiało. Poziomy gry to przede wszystkim otwarte przestrzenie w postaci polan, lasów, i pagórków. Transzeje, zasieki i usypane okopy - to nie ma prawa być kolorowe, a e można było dorzucić kilka worków z piaskiem, parę kawałków desek czy innych poniewierających się śmieci... Względna poprawność otoczenia po pewnym czasie zaczyna być bardzo nudna. Szczegóły otaczającego nas świata to już kompletna asceza. Bitmapowe krzaki w dzisiejszych czasach dobijają całkowicie... Grając, miałem wrażenie, że gdzieś w konfiguracji wyłączyłem detale i gram w low details. Ale nie...

Jak na produkcję z tego roku, gra oferuje stanowczo zbyt mało. Muzyka też nie rzuca na kolana. Kilka całkiem fajnych kawałków wiosny nie czyni, a sam charakter ścieżki dźwiękowej jest taki sam jak cała gra. Kilka gardłowych komend w języku niemieckim, które usłyszymy, czy mało wyszukane jęki trafionych żołnierzy nie są czymś, czego nie udało się nam już usłyszeć w wielu innych grach...

Nie byłbym sobą, gdybym nie chciał porównać tej gry do innych produkcji z lat ubiegłych. Mimo iż gra jest nowa, nie może konkurować z takimi hitami, jak Soldier of Fortune czy Counter Strike. Nawet rodzimy Mortyr wyszedłby zwycięsko z tego porównania! Ubogi zestaw uzbrojenia, nieciekawa fabuła, mało urozmaicone poziomy, nieciekawym gameplay, mizernie wykonanie. W zasadzie nie da się o tej grze powiedzieć nic dobrego. No, przepraszam! Silnik! Jedyną mocną stroną gry

jest graficzny engine. Ma spore możliwości, niestety nie wykorzystane w grze nawet w połowie.

Gra nie jest warta uwagi. Mimo szumnych zapowiedzi, twórcom nie udało się zrealizować nawet połowy planów, które zakładali, a gra plasuje się daleko poza czołówką strzelanin FPP. Osobiście sądzę, że jest to jedna ze słabszych produkcji ostatniego roku.

Gry mogą polecić tylko i wyłącznie fanatycy gatunku. Jeśli myślicie, że jest podobna do "Szeregowca Ryana", to się grubo mylicie. Po prostu kolejna nietrafiona produkcja, jakich ostatnio wiele na rynku. W tajemnicy powiem, że Wolfenstein miał o wiele większą grywalność, a z tematem drugiej wojny radzę poczekać do drugiej odsłony gry, o której wspominałem już bardzo często.

Ocena:

**5**

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

ValuSoft

Dystrybutor:

ValuSoft

Internet:

http://www.valusoft.com

Wymagania:

P2 400, 64 MB RAM,

DirectX, Win 9x

Akcelerator:

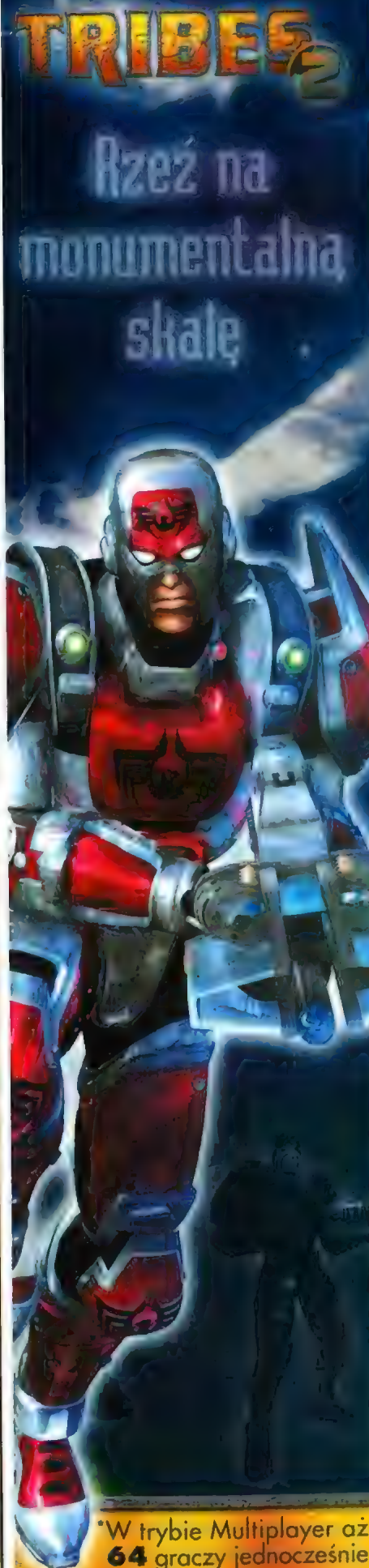
wymagany

Plusy:

- dobry engine
- w miarę realistyczne uzbrojenie
- klimat Wolfensteina?

Minusy:

- "niewość, nudne poziomy, powtarzające się poziomy, nudne poziomy, powtarzające się poziomy..."



**\*W trybie Multiplayer aż 64 graczy jednocześnie**



Copyright 2000 Sierra On-Line Inc. All rights reserved. (no)  
Dynamia is a registered trademark of Dynamia Inc.



# MONEY MAD



Każdy lubi pieniądze. Jedni bardziej, inni mniej, ale nie ma chyba nikogo, kto nie pochyliby się nad banknotem leżącym na ulicy. Ten pokłon mamonie możecie też oddać w grze sygnowanej przez Cryo, a zatytułowanej Play Money Mad. Zanim jednak zagubicie się w szaleńczym wyścigu po bogactwo, muszę was ostrzec. Mamona to słowo pochodzenia aramejskiego. Oznacza "zysk" albo "pieniądz", jednak w wierzeniach dawnych ludów był to... zły duch. Co ciekawe, najczęściej przybierał postać kobiecą. Tak więc, sięgając po Play Money Mad, trzeba być szczególnie ostrożnym. Jeżeli nie chcecie rozbudzić w sobie żądzy bogactw, ostrożnie dawkujcie grę, bowiem PMM wciąga z diabelską mocą :).

## Inkwizitor

**C**elem gry, podobnie jak w klasycznym Monopolu jest zdobycie odpowiedniej gotówki poprzez kupowanie, sprzedawanie i ostatecznie zdobycie pozycji monopolisty na rynku. W przypadku Monopoli było to hotelarstwo, natomiast w PMM bierzemy udział w wielkim biznesie obejmującym każdą działalność związaną z bogactwami naturalnymi danego kraju. Może więc to być wydobywanie ropy naftowej, gazu ziemnego, węgla, złota itd., jak również konkretne dziedziny przemysłu, poczynając od fabryk tekstyliów, samochodów, opon, poprzez przemysł stoczniowy, uprawy zboża, hodowle zwierząt, a na elektrowniach atomowych kończąc.

Gracze poruszają się w systemie, który każdy szanujący się facet zna z dzieciństwa. Chodzi mi o grę w kapsle. W Play Money Mad, zamiast

autostrad na płasku, są to trasy pomiędzy państwami. Kraje symbolizowane są przez flagi, a na każdej z flag znajduje się przedmiot, który oznacza główne bogactwo kraju.

Gracze poruszają się... samochodami. Wygląda to trochę jak w mikro-machines, lecz zamiast po stole i w kuchni, pedałują po serpentynie autostrady oplatającej Ziemię.

Każdy gracz rzuca dwiema kostkami. Suma punktów to liczba krajów, przez które należy przejechać. Zatrzymujemy się w danym państwie, uaktywniamy planszę przedstawiającą gałęzie gospodarki, w które można zainwe-

stować. I tu właśnie zaczyna się właściwa gra. Inwestycja nie zawsze może okazać się trafiona. Przede wszystkim nie wszystkie dziedziny przemysłu przynoszą taki sam zysk. Niektóre wymagają wielkich nakładów, natomiast zyski są stosunkowo niewielkie. Inne dają olbrzymie profity już wówczas, gdy staniemy się właścicielami 20% produkcji lub zasobów światowych.

zyski z inwestycji na danym rynku wypracowujemy w oparciu o tabele danych dostępne w menu. "Table of worldwide resources" zawiera np. dokładne wyliczenie procentowego udziału surowców i produkcji dla każdego z rynków krajowych w rynku światowym. I tak np. produkcja ryżu w Chinach stanowi 40% rynku światowego. Jeżeli przejrzymy produkcję ryżu (płacąc za nią w euro), możemy z tego tytułu osiągać zyski. Dzieje się to w podobny sposób jak w Monopolu. Inny gracz, który znajdzie się w Chinach, będzie musiał zapłacić określoną kwotę (tabele opłat również znajdują się w menu). Oczywiście zyski uzależnione są od tego, jak dużym udziałem dysponujemy (w rynku światowym). Aby wyzyszczyć przeciwnikom, kieżenie, potrzebujemy też dużo szczęścia. Nie wystarczy bowiem stać się właścicielem 80% elektrowni atomowych na świecie, aby od wszystkich kasować pieniądze. Procenty od inwestycji dostajemy bowiem wówczas, gdy inny gracz znajdzie się na polu, gdzie zmonopolizowała przez nas gałąź przemysłu (jest podstawą gospodarki. Chociaż jest od tej reguły wyjątek). W



przypadku niektórych surowców i produkcji może być nawet kilka państw, w których zajmują one główną pozycję. Dlatego właśnie należy bardzo dokładnie zapoznać się z tabelami informacyjnymi.

Oczywiście nie są to jedyne atrakcje w tej ekonomicznej rutynie. Na planszy znajdują się również inne pola, które urozmaicają grę i wprowadzają do niej dodatkowy element ryzyka. Jedną z takich atrakcji są miejsca, gdzie można osiągnąć niespodziewany zysk, o ile zmonopolizowało się większą część rynku światowego (w dowolnej gałęzi przemysłu). Miejsca takie oznaczone są symbolem kuli ziemskiej.

Inną "atrakcją" są pola, które wymuszają na graczu aukcję jego zasobów (o mechanizmie, który tym kieruje, poczytajcie sami, sprawa wymagałaby długiego wywodu). Może się też zdarzyć tytułowe "Money Mad", czyli niespodziewany zysk lub strata w wysokości wielu milionów euro za trafione lub błędne inwestycje. Okna tabel, dzięki którym można by z dużym prawdopodobieństwem określić opłacalność inwestycji, są dostępne w trakcie gry, jednak aby do nich zajrzeć, trzeba wyjść z głównej planszy (co nie jest wygodnym rozwiązaniem).

Oprócz danych odnośnie surowców i rynków w różnych krajach, w programie znajduje się też potężna baza informacyjna o

## Euro versus dolar

Euro, wspólna waluta krajów Unii Europejskiej, wprowadzana obecnie w wyniku postanowień traktatu z Maastricht (1992) o utworzeniu Unii Gospodarczej i Walutowej (EMU, Economic and Monetary Union). Proces wprowadzenia euro podzielony został na 3 etapy. W pierwszym ustalono listę państw zakwalifikowanych do EMU (maj-grudzień 1998). Znalazły się na niej: Austria, Belgia, Finlandia, Francja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Luksemburg, Niemcy, Portugalia i Włochy.

Szwecja, Wielka Brytania i Dania nie wyraziły chęci przystąpienia do EMU, natomiast Grecja - nie spełniła warunków konwergencji. Należą do nich: stopa inflacji nie wyższa niż 1,5 punktu procentowego od średniej inflacji w trzech krajach Unii o najniższej inflacji, stopy procentowe (dla 10-letnich obligacji skarbowych) nie wyższe niż 2 punkty procentowe od średniej stopy dla trzech krajów Unii o najniższej inflacji, wahania kursu walutowego w przedziale 15%, przy braku dewaluacji w ostatnich dwóch latach, deficyt budżetowy nie wyższy niż 3% PKB, dług publiczny nie większy niż 60% PKB.

W EMU uczestniczyć mogą jedynie kraje UE mające niezależny bank centralny i zakwalifikowane przez Komisję Europejską. W etapie tym utworzono Europejski Bank Centralny oraz ustalono wzajemne kursy walut tych państw. W drugim etapie wprowadzono euro jako jednostkę rozliczeniową w operacjach bezgotówkowych przy równoczesnym funkcjonowaniu walut narodowych oraz ustalono kursy pomiędzy euro a walutami narodowymi (styczeń 1999 - grudzień 2001). W trzecim etapie do obiegu wprowadzone zostaną banknoty i monety euro, emitowane przez Europejski Bank Centralny przy jednoczesnym wycofaniu walut narodowych (styczeń - lipiec 2002). Relację wartości euro do ecu ustalono w proporcji jeden do jednego.

wszystkich państwach. Poza wiadomościami ogólnymi (tylko historii) są to dane dotyczące głównych gałęzi gospodarki i produkcji (z wygodnymi odnośnikami do szczegółowych danych). Analiza tych bibliotek to rzecz pracochłonna, ale przydatna. W trakcie gry może się zdarzyć, że któryś z graczy będzie chciał sprzedać czy wymienić posiadane udziały. Jak jednak przyjąć ofertę, skoro nie będziesz wiedział, co właściwie konkurent sprzedaje i jak kształtuje się cena produktu na rynku. Właśnie takie nietypowe operacje, na których można zarobić lub zyskać najwięcej, wymagają sporej wiedzy. Aby więc naprawdę zagrać w Play Money Mad, trzeba trochę posiedzieć nad grą i sporo się nauczyć. Nagrodą za ślęczenie nad tabelami jest naprawdę spora frajda, bowiem w PMM gra się po prostu wyśmienicie.

Gracze może być maksymalnie 10. Każdy wybiera swoją postać z menu (fajne wesołe postacie z ciekawymi życiorysami). Nasz bohater będzie nam zresztą towarzyszył w trakcie całej gry jako animacja w okienku (te okna bardzo przypominają okna postaci w Dark Omen). Pamiętajcie jeszcze miny Maxa Damage'a z Carmaggedonu? Scenki opracowane przez twórców PMM są może mniej szalone, ale na pewno bardziej wesołe. Graficzka jest niczego sobie. Można też wybrać jedną z wielu kamer, która będzie śledziła malutkie samochodziki graczy. Niestety animacji ich podróży nie można wyłączyć. Na początku to nie przeszkadza, ale po kilku

dniach zabawy te kilkadziesiąt sekund animacji zaczyna się niemożliwie dłużyć. Problem staje się jeszcze bardziej uciążliwy, jeśli gra więcej niż trzech, czterech graczy. Filmy zajmują wówczas połowę czasu gry, co jest bardzo denerwujące.

Play Money Mad na pewno spodoba się zwolennikom gier ekonomicznych. Gierka jest przemyślana i dopracowana niemal w każdym szczególe. Oryginalny scenariusz i porządne wykonanie (również bardzo rozbudowany poradnik) to niezaprzeczalne zalety gry. Do wad trzeba zaliczyć wspomnianą niemożność skrócenia czasu odtwarzania animacji. To niby niewielka, ale bardzo uciążliwa niedogodność. Ogólnie jednak PMM zasługuje na zainteresowanie i wysoką ocenę. Polecam.

Ocena:

**8**

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Dystrybutor:

Cryo

Internet:

<http://www.richesses-game.com/>

Wymagania:

P 165, 32 MB RAM, Windows 95,

CD ROM 4x

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- gra wysza
- spora, wygodna w obsłudze biblioteka
- ciekawa oprawa muzyczna i dźwiękowa
- sporo kamer

Minusy:

- niemożność wyłączenia animacji

DYKTATORSKIE  
W CZASACH

PIĘĆ

MINUT

LAST  
MINUTE!

mig

Wirtualny Sklep  
Kasyno Koryfeusz  
www.mig.pl  
tel.: (033) 811 87 29

PL  
PROFESJONALNA  
POLSKA WERSJA

Copyright © 2001 by Interactive Software. All Rights Reserved.



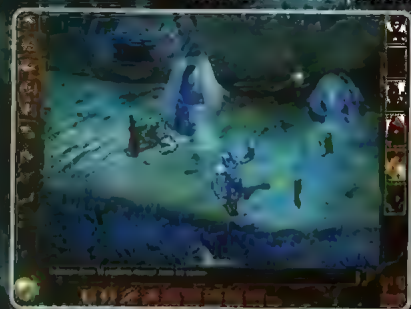
# HEART OF WINTER

VASIU

Ostatnio minęło trochę czasu a ja... z Heart of Winter jestem zadowolony, a z... czuję pewien niedosyt. Earth of Winter nie jest złym dodatkiem, problem tylko w tym, że oferuje za mało nowej zabawy. Te parę godzin nowych wyzwań będzie z pewnością gratką dla ludzi, którzy zaczęli przygodę z już poszerzonym ID. Jednak ci, którzy podobnie do mnie, ID skończyli już dawno i z niedoczekaniem czekali na dodatek, rozczarują się, bo nowe tereny i przygody nie spełniają oczekiwań, jakie w nich pokładano. Ale po kolei, bo inaczej nikt się w tym nie potapie.

Historia opowiedziana w dodatku jest dość luźno powiązana z głównym wątkiem gry. Bohaterowie dowiadują się, że

muszą wyruszyć na daleką północ, gdzie niespodziewanie zagrożeniem stały się barbarzyńskie племя. Nie do końca wiadomo, jaką rolę mają odegrać nasze postacie, ale na pewno jest ona istotna. Sytuacja wydaje się być poważna. Jednego z przywódców barbarzyńskich, niejakiego Wyldena, opanował duch Jerroda (postać, która po raz pierwszy wstąpiła do ID). Teraz zjednoczył pod swoimi rozkazami ogromną liczbę wojowników i szykuje ich do ataku na tereny zamieszkałe przez cywilizowanych ludzi. Tak przynajmniej sprawa wygląda na pierwszy rzut oka, a więcej nie zdradzę, żeby nie psuć zabawy.



po zainstalowaniu HoW możemy postąpić dwojako. Wybierając normalnie grę, z pozoru zobaczymy to samo, co w grze nierozszerzonej. Jednak po dotarciu do Kuldahar i zdobyciu niezbędnego doświadczenia (wymagany poziom: co najmniej dziewiąty) okazuje się, że jeden z budynków, do tej pory zamknięty naглуcho, jest mieszkaniem pewnego szamana. Od niego właśnie dowiadujemy się o naszym przeznaczeniu i możemy ruszać na nowo odkryte tereny (dokładnie jest ich pięć), na których rozgrywa się akcja. Drugą możliwością to granie tylko w ramach dodatku. Decydując się na tę opcję, możemy zaimportować postacie, które ukończyły już ID lub



stworzyć nowych bohaterów. Niestety, postacie na pierwszych poziomach nie mają żadnych szans, więc jedyną możliwością to import. Jeśli nie mamy własnych bohaterów gotowych do wczytania, znajdziemy kilku instalowanych razem z dodatkiem.

Sama rozgrywka nie różni się w zasadzie od tego, co znamy z Icewind Dale, ale kilka mniej lub bardziej istotnych zmian jednak się pojawia. Dla wielu najważniejszy będzie fakt, że w końcu podniesiono maksymalny poziom doświadczenia, jaki mogą zdobyć nasi bohaterowie. Dzięki temu przy odrobinie samozaparcia możemy doprowadzić członków naszej drużyny aż na trzydziesty poziom (dla każdej z klas), skąd niedaleko już do bogów. Oczywiście, normalnymi sposobami nie da się tego osiągnąć - to gra wraz z dodatkiem to za mało. Dlatego gracze będą musieli skorzystać z najwyższego poziomu trudności - 'heart of fury', na którym wszystko wygląda jak samo, a potwory jadą na nas najcięższą maszyną. Te czynią je przesyłnymi, silnymi, wytrzymałymi i cholernie trudnymi do pokonania. Każda walka to zaiste ciężka jatkka, ale wysiłek jest nagradzany podwójną liczbą punktów doświadczenia, a w rezultacie, kto wie, może upragnionym trzydziestym poziomem. O wyższe warto mocniej walczyć dla postaci używających magii. Nowe zaklęcia z ósmego poziomu czarów potrafią siać zniszczenie i czynić prawdziwe cuda.

Zmianie uległy również zasady rozgrywki. Teraz przypominają te z BGII, czyli są mieszkanką drugiej i trzeciej edycji AD&D. Fakt ten oznacza, że pojawiły się na przykład nowe umiejętności dla większości profesji i, co dość istotne, są one przydatne, szczególnie na wyższych poziomach doświadczenia. Przydadzą się również inne prezenty od twórców. Postacie używające magii mogą teraz czarować jeszcze więcej dzięki prawie sześćdziesięciu nowym zaklęciom (dla każdej z klas po trochu). Nawet jeśli korzystają przy tym ze zwojów, to ich życie będzie ułatwione dzięki pojawieniu się specjalnych na nie pojemników, kamienie szlachetne i niojce. Przedmioty te zajmują tylko jedno pole w ekwipunku, a można w nich przechowywać np. zwoje, które normalnie zajęłyby sześć pól. Szkoda tylko, że autorzy nie podarowali nam czegoś, co pozwalała na noszenie spórego magicznego ekwipunku. Do tego, co oferował Icewind Dale, trzeba dodać ponad osiemdziesiąt nowych, niejednokrotnie bardzo ciekawych, mniej lub bardziej magicznych przedmiotów.

Niewielkim zmianom uległ również engine gry. Konkretnych zmian niby nie widać, ale gra się jakby troszkę przyjemniej. Jeśli chodzi o oprawę audiowizualną, to tak, jak się spodziewałem, niewiele uległo zmianie.

Pojawiła się lepsza wersja programu konfiguracyjnego, dzięki której możemy grę lepiej przystosować do możliwości naszej maszyny. Oficjalnie, najwyższa obsługiwana rozdzielczość to 800 x 600 i korzystając z niej, można zauważyć niezbyt dużą poprawę jakości grafiki, nie jednak nie stoi na przeszkodzie, żeby ustawić rozdzielczość nawet na 2048 x 1536 i obserwować postacie wielkości kilku milimetrów. Sam, podczas gry korzystałem z tej rozdzielczości, która mimo iż nie jest zalecana (grafika jest dostosowana do niższych rozdzielczości), daje całkiem niezłe pole widzenia, a wrażenia wizualne pozostają nadal jak najlepsze. Poprawie uległa obsługa OpenGL, dzięki czemu posiadacze akceleratorów mogą nacieszyć oczy wspaniałymi efektami specjalnymi. Udźwiękowanie, szczególnie jeśli posiadamy kartę obsługującą EAX, jest po prostu fenomenalne. Dostojna muzyka połączona z bogactwem różnorodnych odgłosów daje efekt tła, które nie nudzi i nie męczy. Równie dobrze wykonano partie dialogowe, mimo że jest ich niewiele, robią dobre wrażenie dzięki odpowiednio dobranym głosom lektorów. Krótko mówiąc, grafika i dźwięk trzymają stały, porządkowy poziom.

Wszystko to powinno skłonić wielu graczy do przejścia całego Icewind Dale od początku, według nowych zasad i z nowymi portretami postaci oraz z nowymi czarami. I z nowym wątkiem Heart of Winter. Sam dodatek jest po prostu za krótki i, jak by tego było mało, można odnieść



wrażenie, że twórcy zabrakło trochę kreatywności. Nowe lokacje, jakkolwiek starannie wykonane, są mniej zróżnicowane i mniej ciekawe od tych z ID. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że w kilku miejscach autorzy stworzyli naprawdę wspaniałe, mroczne klimaty. Niestety, jak już

wspominałem, sam dodatek jest dla mnie po pierwsze, za krótki, po drugie, zbyt liniowy. Bez większego wysiłku można go ukończyć w ciągu dwóch, trzech dni, a po wszystkim pozostaje wrażenie niedosytu. Tak jakby się ukończyło jakiś dodatkowy quest, a nie wielką przygodę, która, być może, przejdzie do legend. Nawet fakt, że można awansować na wysokie poziomy nie cieszy, gdy okazuje się, że, przechodząc Heart of Winter, awansujemy jeden, może dwa razy, a nowych umiejętności i czarów nie będziemy mieli właściwie gdzie wykorzystać. Dlatego raz jeszcze powtarzam, że Heart of Winter jako część całej rozgrywki w ID sprawdza się dobrze, jako samodzielna rozgrywka nieco gorzej.

Na koniec wypadałoby jeszcze ten tytuł jakoś ocenić. Nie mogę, niestety, brać przy tym pod uwagę faktu, że polska wersja będzie sprzedawana dość tanio. W USA cena Heart of Winter wynosi około 30 zielonych, co jest kwotą dość wysoką, biorąc pod uwagę fakt, że nie jest to ogromny dodatek. Mimo to jednak, każdemu miłośnikowi Icewind Dale polecam ten zakup choćby dla nowych umiejętności, czarów i paru dziesiątek godzin spędzonych w nieznanach dotąd okolicach. Icewindowe 'dziewice' również mogą instalować HoW bez obaw, gra będzie dla nich po prostu większa. Ale tak szczerze... Spodziewałem się czegoś więcej.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Bioware

Dystrybutor:

CD Projekt, tel. (022) 519 69 00

Internet:

http://icewind.cdprojekt.com

Wymagania:

PI 233, 32 MB RAM, 4x CD-ROM

Akcelerator:

niekonieczny

Plusy:

- możliwość awansu do 30 poziomu
- nowe czary i przedmioty
- poprawione zasady

Minusy:

- wie kosa
- właśc. w l n owa tabula



# 傲世 FATE of the DRAGON 三國

Sam, sam, tute. A może jeszcze nawinął. Wistawia to akurat przedstawia potężnym graczem. Zanim powstał Wielki Czerwony Piel i zaciągnął, straszył. A raczej... błąd. Trzech chińskich wpływowych władców postanowiło nie własnym szkodą zjednoczyć starożytne Chiny i objąć władzę nad Imperium, ustanawiając własną dynastię. Droga do celu była jednak wyboista, a ryzy strasznie tylko do pierwszego. Rozpoczęła się więc wojna o panowanie i o wszystko co najlepsze, włączając w to chińska wielkość, której nikt nie chciał się poddać. Historia o zjednoczeniu Chiny, której nikt nie chciał się poddać. Historia o zjednoczeniu Chiny, której nikt nie chciał się poddać.

## My-croft-tsu

**P**ierwszy rzut oka na grę przywodzi na myśl Age of Empires 2. I myśle, że porównywanie Three Kingdoms z doskonałym produktem Wielkiego Misia nie ujmie grze chwały. Dokładnie ta sama filozofia gry została opatrzona nowymi zasadami i dość zaskakującymi, a w dodatku ciekawymi rozwiązaniami. Ale po kolei, jak mawiają grabarze. Do rąk dostaliśmy doskonały tryb jednego gracza z dużą liczbą ciekawych misji, opcję gry sieciowej oraz tryb treningowy, pojedynkowy. Nic prostszego, jak zacząć od treningu - radzę wam to zrobić, gdyż gra posiada kilka naprawdę zaskakujących właściwości. Najistotniejszą sprawą jest mapa. U dołu ekranu po prawej stronie będziemy oglądać ww. mapę całej krainy z ładnie zaznaczonymi zamkami, osadami, brodami i mostami. Mapa wielkością nie ustępuje większości normalnych map w grze, ale nie w tym rzecz. Każdy z zamków to dodatkowa mapa... wielkości tej dużej. Tak więc przyjdzie nam grać nawet na 7-8 mapach jednocześnie!

Dla mniej wprawnych graczy oznacza to totalny chaos, który można uporządkować tylko i wyłącznie przez udział w misjach treningowych. A mówili, żeby zaczynać od tutorialu... Gdy już podniesiemy się z ziemi przygniecioni arealem planz, zostaniemy ponownie powaleni pomysłem jednostek i budynków. Nareszcie wszystko ma swoje proporcje! Nie ma jednostek wielkości 3/4 zamku. Koniec z rycerzami wielkości domku. Nigdy więcej koni gabarytami zbliżonymi do stajni. Gdy popatrzymy na obrazki, zrozumiecie, o czym mówię. Dodajmy jeszcze przynajmniej, iż samo wykonanie wszystkich obiektów jest doskonałe.

Dbłość o szczegóły cechuje każdą ścianę, drzwi czy okno. Tutaj naprawdę nie ma się do czego przyczepić, a co ciekawe, do większości budowli można wejść nawet kilkoma jednostkami.

Właśnie! Jednostki. Nie ma ich w grze zbyt wiele, ale liczba kombinacji jest całkiem spora. Mamy oczywiście robotników, których przekształcamy w drwali, górników, budowniczych, żołnierzy czy rzemieślników. Żołnierze to tylko łucznicy, łucze z mieczami i kołose z dźmadami. I to wszystko. Są jednak jeszcze konie. Gdy takiego konika już wyhodujemy, może na niego wsiąść każdy z żołnierzy, co daje nam konnicę. Genialne, nieprawdaż? A i w każdej chwili może z konia zeskoczyć... Zupełnie jak w życiu. W ten oto prozaiyczny sposób otrzymujemy dodatkowe trzy jednostki. Ale na tym nie poprzestano, i w grze pojawiają się bohaterowie. Rekrutowani w karczmach za drakoniskie (a raczej chińskie...) pieniądze panowie będą podstawą naszego zarządzania państwem. Tylko bohater może obejmować vitalne funkcje w państwie, tylko on ma prawo pełnić rolę dowódcy i tylko on ma siłę i wytrzymałość kilku żołnierzy. Nie musimy chyba wspominać, że potrafi też wsiąść na konia, nie?

Bohaterów znajdziemy tutaj trzy typy: zwykły wojownik i kapłan. Wojownicy nadają się najlepiej do... wojowania (czyż nie odkrywcze?).



kapłani mają największe IQ i dobrze jest ich szanować na najwyższych stołkach, a normalnymi nie należy wypełniać resztę stanowisk. A jest ich w grze naprawdę dużo. Premier, wicepremier, ministrowie spraw wewnętrznych, zewnętrznych, szef korpusu dyplomatycznego, szef służb bezpieczeństwa, szef protokołu itp. Każdemu z naszych zasłużonych generałów możemy też przyznać w ramach nagrody pewną kwotę pieniędzy lub stopień i tytuł wojskowy (generał armii, brygady, kawalerii i tym podobne cuda na kiju). Każda z żywych postaci charakteryzuje się też kilkoma współczynnikami ważnymi w grze. Poczynając od standardowego paska życia, definiowane są też zmęczenie, poziom postaci, a w przypadku bohaterów także inteligencja, lojalność, wytrzymałość czy też wartość bojowa. Tak więc przy obsadzaniu głównych stanowisk w państwie należy zwracać pilną uwagę na możliwości danego osobnika. Ironią jest, że wskaźnik lojalności można "wymaksować", wręczając delikwentowi "korzyść majątkową". Samo życie, samo życie...

Co prawda, wyżej wymienione jednostki stanowią podstawę, jednak skuteczne zdobywanie warowni wroga nie byłoby możliwe bez maszyn wojennych i ciężkiego sprzętu. W naszych warsztatach będziemy mogli wybudować wiele obelg nie do łatwego wchodzenia na mury, katedy, miotające kamienie oraz ogniste kule, balisty strzelające metalowymi strzałami oraz wozy przenoszące tymczasowe obozowiska. Z chińskich specjalistów można wymienić maszyny strzelające różnego typu łazaczymi "potworami" mającymi na celu powiększenie naszego albo też zmniejszenie morale wroga. I to wszystko, jeśli chodzi o jednostki w grze. Różna skuteczność, prędkość i odmienne zastosowania to sprawy, które najlepiej sami wyczujecie, grając w tę grę.

Wróćmy jednak do budynków. Ich liczba też nie powala, jednak większość jest naprawdę wielofunkcyjna. Farma to chyba podstawa w każdej grze RTS. W FoD każda z nich może zatrudnić do pięciu robotników. Jeszcze należy manualnie ustawić, co dany robotnik ma produkować (albo ziarno, albo prosiaczki) i możemy przestać się martwić o zaopatrzenie. Domy jak domy - dzięki nim będziemy posiadać określoną liczbę robotników w naszym zamku i nie powinniśmy budować ich

**Ciekawie pokazany świat gry, standardowy już widok na pole bitwy i bardzo przyzwoity interfejs to na pewno zalety gry. W sumie cała gra jest bardzo przyjemna, mimo iż nie wybijają się zbyt mocno spośród grona klonów Age of Empires 2.**

Imniej niż 6-7. I tak maksymalna liczba naszej podstawowej siły to 70. Gdy już mamy odpowiednie zaplecze (ratusz i budynek produkujący robotników) stoją domyślnie na początku, możemy wysłać naszych podopiecznych do kopalni i do lasu - drewno i kamień to podstawa naszego bytu. Jeśli nasza wspólna kariera będzie się rozwijać, to wkrótce doczekamy się warsztatu, biblioteki, o której opowiem poniżej, koszar dla poszczególnych formacji wojsk, karczmy i świątyni, o której też warto wspomnieć.

Biblioteka to źródło wszystkich wynalazków i naszej potęgi. Każda z czterech dziedzin wiedzy to około piętnaście odkryć istotnych dla rozwoju potęgi naszego państwa. Gdy uda nam się zbadać podstawowy poziom wiedzy, czeka na nas poziom zaawansowany, ale do tego musimy mieć wyznaczonego ministra nauki. Tylko wtedy uda się osią-

gnąć technologiczną supremację. Ważne jest to, że wynalazków nie dostajemy na każdym poziomie gry. Po prostu to, co odkrywamy, jest nasze, niezależnie od etapu gry! Teraz pozostaje jeszcze wybudowanie świątyni, w której będziemy mogli składać ofiary (poprawiają morale, zapobiegają kataklizmom itp.), i będziemy gotowi podbijać obce landy. (Ważne jest, by najpierw obsadzić mury własnego zamku odpowiednią ilością wojska i maszyn - nieprzyjemne ataki ze strony wroga zdarzają się nader często, a zamykanie bramy na trzy spusty jest posunięciem nader rozsądnym.) Nad przebiegiem samej walki nie ma co się rozwodzić - jest dokładnie taka jak w AoE 2. Gdy zdobywamy zamek wroga, należy skupić się na: A - branie i B - budynku głównym. Gdy prawie zniszczymy budynek główny przeciwnika, komputer poddaje zamek i przechodzi on pod nasze panowanie. Analogicznie należy zrobić z następnymi...

Ala walka nie jest jedyną, dobrze rozwiniętą dziedziną w grze. Mamy też dyplomację. Urozmaicone opcje dyplomatyczne obejmują składanie danin, zawieranie sojuszy czy wręcz, ale bardzo ciekawą możliwość skłócenia dwóch sympa-



tyzujących ze sobą władców! Jak widzicie, gra oferuje bardzo wiele, dużo więcej w warstwie taktycznej niż AoE 2. Choć małe zróżnicowanie stron konfliktu jest niezbyt miłe - strony praktycznie się nie różnią uzbrojeniem ani technologią czy też wyglądem. No, ale z drugiej strony jest to RTS bazujący na historycznych wydarzeniach, więc trudno, by wojska trzech konkurencyjnych chińskich królów znacząco się różniły.

Oprawa graficzna ogólnie nie zachwyca, ale w zasadzie nie ma się do czego doczepić. Dokładnie wykonane są elementy gry, a całkiem niezła animacja nie pozostawia dużego pola manewru krytykom i malkontentom. Ciekawie pokazany świat gry, standardowy już widok na pole bitwy i bardzo przyzwoity interfejs - to na pewno jej zalety. Do strony dźwiękowej też nie można mieć zastrzeżeń. Całkiem ciekawe utwory ścieżki muzycznej i dopracowana warstwa dźwiękowa nie są niczym zaskakującym w dzisiejszych czasach. Tryb gry wieloosobowej to też standard. W sumie cała gra jest bardzo przyjemna, mimo iż nie wybijają się zbyt mocno spośród grona klonów Age of Empires. Wydaje się, iż jest to najlepszy z dostępnych na rynku klonów i najlepszy wybór w oczekiwaniu na AoE 3, oczywiście... Bawiłem się przy tej grze naprawdę znakomicie, a niezbyt wysoką ocenę motywuję tym, że gra jest względnie mało oryginalną kopią AoE. Dodano kilka ciekawych rozwiązań, usunięto kilka błędów, ale nie zapominajmy o tym, że nawet najlepszy klon jest tylko klonem. A szkoda.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
OVERMAX STUDIO  
**Dystrybutor:**  
EIDOS  
**Internet:**  
www.eidosinteractive.com  
**Wymagania:**  
P2 400 MHz, 64 MB RAM, 650 MB  
HDD  
**Akselerator:**  
nader wskazany

**Plusy:**  
• nowe pomysły  
• wykonanie  
• klimat

**Minusy:**  
• o tylko klon AoE 2  
• niewiele różnic w porównaniu z poprzednią grą

Opis na CD 03/2001



# Serious Sam



W XXI wieku ludzkość wystarczała ku górom i niedzielnym, a nie zaanektowała wiele systemów słonecznych, skolonizowała i niszczyła planety. L ludzie nigdy nie spotkali kosmosu innych inteligentnych istot, ale na jednej z planet odkryli ich w swojej starożytnej cywilizacji. Dzięki odnalezionym artefaktom ziemską technologię skoczyła z przodu o dziesięć wieków, jeśli nie stulecia. Rozwój technologiczny jeszcze bardziej przyspieszył osadnictwo na najdalej leżących planetach. Ktoś dnia człowiek spotkał na swej drodze inny inteligentny gatunek. Na nieszczęście, obra i ona nie była nastawiona pokojowo...

## Czarny Iwan

Wrogowie wyglądali jak monstra z sennych koszmarów. Dysponowali przy tym niezwykle zaawansowaną techniką i milionowymi armiami. Przerażające twory stworzone przez obcą bioinżynierię wydawały się niemal niepokonane. Ludzie tracili jedną planetę po drugiej. Nikt już nie liczył ofiar. Defensywa sięgała aż do macierzystego systemu słonecznego. Przywódcy wiedzieli, że teraz nie jest to już walka o dominację, lecz o przeżycie. Postanowiono skorzystać z najbardziej niebezpiecznego i strzeżonego artefaktu, odnalezionego wcześniej w ruinach obcej cywilizacji. "Time-Lock", bo tak go nazwano, umożliwiał podróż w czasie. Dzięki niemu najlepszy ludzki wojownik, żywa legenda, Sam "Serious" Stone wyruszył do starożytnego Egiptu. To właśnie w królestwie faraonów szaleje Notorious Mental - przywódca Obcych, który przeniósł się tam, by zniszczyć kolebkę ludzkiej cywilizacji. Pozostaje tylko jedno: zwyciężyć lub zginąć.

Tak prezentuje się cała fabuła nowej gry wysmażonej w Chorwacji przez grupę tworzącą pod nazwą Croteam. Serious Sam to najklasyczniejsza nawałanka w trybie FPP (choć istnieją możliwości gry z widokiem TPP). Giera nieodmiennie nasuwa na myśl takie szlachetne tytuły, jak: Doom czy Duke Nukem. Co ciekawe, Gathering of Developers, firma, która współpracowała przy SS i jest jego wydawcą na zachodzie, planuje też wydać "Duke Nukem: Endangered Species". Warto też wiedzieć, że SS powstawało początkowo w celu zademonstrowania możliwości engine'u nazwanego właśnie Serious. W trakcie prac okazało się, że upakowana potworami prosta gierka jest niezwykle grywalna. Zainwestowano więc zasoby ludzkie, szmar i obliczono wszystkie pomysły konkretniejszą formą. Co z tego wynikło? Coś... wyjątkowego.

Serious Sam zaskakuje, bowiem w dobie coraz bardziej skomplikowanych produkcji wraca do korzeni. Stawia na bezmyślną nawałankę w najczystszej, nieskażonej myśli postaci. Wielowarstwowe zadania, analizowanie mapy, liczenie amunicji,

podchody i strategia to rzeczy obce i odległe od SS o całe lata świetlne. Tutaj pędzisz przed siebie i kosisz przeciwników jak dojrzałe zboże. Nie skradasz się jak w Thiefie, nie czaisz za każdym rogiem jak w Half-Life. Ostatni raz widziałem coś takiego w Turoku, jednak SS jest o wiele bardziej krwawy, a wrogów nie liczy się na pęczki, lecz w setkach. Mimo, wydawałoby się, tak wyeksploatowanego pomysłu i miłośności scenariusza, SS jest świetne! Gierka tchnie świeżością, zaskakuje pod każdym niemal względem. Poczynając od rewelacyjnych, olbrzymich lokacji,

**Serious Sam zaskakuje, bowiem w dobie coraz bardziej skomplikowanych produkcji wraca do korzeni. Stawia na bezmyślną nawałankę w najczystszej, nieskażonej myśli postaci.**



poprzez niesamowitych wrogów, aż po całą masę drobnych atrakcji, które urozmaicają rozgrywkę.

Właściwie nie wiadomo nawet od czego zacząć. Serious nie jest łatwo skomentować. Trzeba by napisać o nim wszystko, bo opisanie pewnych wątków nijak ma się do rozgrywanej się przed oczami gracza akcji. To jest jednak niemożliwe, więc pozostaje wam wierzyć mi na słowo lub po prostu zagrać. A okazja do tego będzie już niedługo. Na zachodzie gra pojawiła się w sklepach w cenie... 20 dolarów. W Polsce lokalizacji SS i jej wydania podjęła się firma PlayIT. Cena gry została wstępnie ustalona na 69 zł. Powiedzieć mi jeszcze, że to dużo!

SS opiera się na starym schemacie, a e cała reszta to rzecz nowa i zaskakująca. Przede wszystkim jest to zasługa silnika, który rzeczywiście robi wrażenie. Na stronie producenta umieszczono 59 cech engine'u, które składają się na jego moc i oryginalność. Silniczek SS umożliwia np. renderowanie bardzo dużych powierzchni terenu i bardzo złożonych budynków. Potrafi również operować wielopozycyjną grafiką i zaawansowaną 6-stopniową grawitacją (w jednym czasie i miejscu). Tyle wrogów, rzecz najbardziej odłotowa w SS, uderzają dzięki opcji ładowania przeciwników w trakcie gry, a nie na początku razem z mapą. Kolejne rzeczy, jak efekty specjalne, rendering itd., tworzą w sumie coś, co nazwano Serious. Oczywiście, wymienione powyżej innowacje wykorzystano już wcześniej gdzie indziej, jednak w SS załadowano je wszystkie, co musicie po prostu zobaczyć na własne oczy. Suchy opis nic tu nie da.



Ze swojej strony mogę powiedzieć, że nie wyłączyłem komputera dopóki... nie skończyłem SS. Jest coś takiego w tej grze, co zmusza do zabicia tych przebrzydłych potworów. Dla mamy, dla taty, dla małej siostrzyczki. Trzeba je wykończyć i już, inaczej nie zaznasz spokoju ducha i nie położysz się spać. Giera ma pięć poziomów trudności, ale naprawdę nie warto wybierać Tourist. Dopiero Normal daje przeżycia na właściwym poziomie, a zbieranie amunicji ma jakiś sens (bo niekiedy jej brakuje). W tym miejscu trzeba też powiedzieć o największej wadzie gry. SS jest za krótki. Lokacje są potężne, wrogów tony, jednak grę daje się ukończyć (na Normalu) w dwa-góra trzy dni. Oczywiście, mówię o grze non stop z przerwą na posiłki. Stukając godzinę dziennie, SS starczy ci na długie tygodnie. Mimo to, końcowe napisy pojawiły się niepokojąco szybko, a w ustach pozostał smak goryczy i niedosyt.

Po wystartowaniu SS dostajemy w łapy nóż, a po chwili pistolet. Stopniowo pojawiają się coraz potężniejsze pukawki, aż do SBC Cannon, czyli broni, która nie znajduje odpowiednika w świecie gier z rodziny FPP. Działo to zajmuje 1/3 powierzchni ekranu i wygląda jak średniowieczna armata. Strzela ładowanymi uranem kulami, wielkości



dorosłego człowieka. Jak tę armatę można nieść w łapie, mnie się nie pytajcie. Wrażenie jest jednak wymiatające i to dosłownie. Uważajcie również z joyami ze sprzężeniem zwrotnym. Odrzut SBC Cannon może złamać rękę. Inne rodzaje uzbrojenia to dość standardowe, znane i lubiane rozpylacze. Zarówno ich wygląd, jak i skuteczność dzia-

łania nie pozostawia wiele do życzenia. Po prostu dobre solidne pukawki, które pozwolą wystać wrogów do piekła. Rzecz jednak w tym, jak to wygląda. Cóż za przyjemność sygnąć z obrzydła w przeciwnika, który wywróci się nieporadnie i cichutko sobie zemrze? W SS zabano, aby śmierć była wystarczająco widowiskowa. Bio-Mechanoid, kroczące skrzyżowanie Walke- ra z T-Rexem, tryska posoką na wiele metrów. Na dodatek po każdej serii w korpus z biomaszyny sygnają się kółka, tryby i sprężyny!

Bardziej standardowi przeciwnicy, czyli faceci bez głów w rodzaju beheaded firecracker, rozpadają się na krwawe kęsy mięsa jak w Q1. Jeżeli jednak wystrzelisz w jegomościa z mniej solidnej pukawki i z bliska, wleci w niebo jak ptak (tyle że szybko wylądnie). Przepiękny widok stanowi również sznur scythian witch-harpy, kobiet-ptaków, które w większej liczbie potrafią zasłonić swoimi skrzydłami słońce. Trzeba zobaczyć efekt, jaki wywołuje uderzenie rakiety w takie stado.

Innego rodzaju podniety dostarczają przeciwnicy w rodzaju Be-headed Kamikaze. Ci kolesie biegają szybciej niż ty. Wyjątkowo odepiechają, pedzą jak ekspres. Ich jedynym celem jest dobiec do ciebie. Każdy z nich ma w łapach dwie bomby. Może cię sobie chybić, wyobrazić wielki plac i setkę tych szaleńców nadbiega-

## Przeciwnicy

**ALUDRAN REPTILOID, HIGHLANDER**  
Wielkość: 45 ft  
Broń: Magic Homing Missiles  
Nagroda: 25 000 FC  
Zagrozenie: wysokie

**BIO-MECHANOID, MAJOR**  
Wielkość: 30 ft  
Broń: Rocket Launchers  
Nagroda: 7500 FC  
Zagrozenie: wysokie

**ALUDRAN REPTILOID, COMMON**  
Wielkość: 15 ft  
Broń: Magic Homing Missiles  
Nagroda: 5000 FC  
Zagrozenie: średnie

**ADULT ANACHNOID**  
Wielkość: 20-25 ft  
Broń: Chain-Gun, Tail Stong  
Nagroda: 5000 FC  
Zagrozenie: wysokie

**BEHEADED KAMIKAZE**  
Wielkość: 6 ft  
Broń: Hand Grenades  
Nagroda: 2500 FC  
Zagrozenie: wysokie

**BIO-MECHANOID, MINOR**  
Wielkość: 15 ft  
Broń: Pulse Lasers  
Nagroda: 2000 FC  
Zagrozenie: średnie

**JUVENILE ANACHNOID**  
Wielkość: 10 ft  
Broń: Chain-Gun, Tail Stong  
Nagroda: 1000 FC  
Zagrozenie: wysokie

**SIRIAN WEREBULL**  
Wielkość: 8 ft  
Broń: Horns  
Nagroda: 2000 FC  
Zagrozenie: średnie

**KLEER SKELETON**  
Wielkość: 9 ft  
Broń: Two-Ball Projectiles  
Nagroda: 1000 FC  
Zagrozenie: średnie

**FEMALE GNARR**  
Wielkość: 5 ft  
Broń: Bites, Punches  
Nagroda: 1000 FC  
Zagrozenie: niskie

**SCYTHIAN WITCH-HARPY**  
Wielkość: 5 ft  
Broń: Magic Projectiles, Claws  
Nagroda: 1000 FC  
Zagrozenie: niskie

**LAVA GOLEM**  
Wielkość: 10 to 100 ft  
Broń: Fireballs  
Nagroda: 500 to 50 000 FC  
Zagrozenie: średnie

**MALE GNARR**  
Wielkość: 4 ft  
Broń: Bites, Punches  
Nagroda: 500 FC  
Zagrozenie: bardzo niskie

**REEBAN ELECTRO-FISH**  
Wielkość: 11 ft  
Broń: Electric Discharges  
Nagroda: 500 FC  
Zagrozenie: średnie

**MARSH-HOPPER FROM NIGIL KENTAURUS**  
Wielkość: 3 ft  
Broń: Toxic Slime Splash  
Nagroda: 500 FC  
Zagrozenie: bardzo niskie

**BEHEADED BOMBER**  
Wielkość: 6 ft  
Broń: Hand Grenades  
Nagroda: 500 FC  
Zagrozenie: niskie

**BEHEADED ROCKETEER**  
Wielkość: 6 ft  
Broń: Hand Grenades  
Nagroda: 200 FC  
Zagrozenie: niewielkie

**BEHEADED FIRECRACKER**  
Wielkość: 6 ft  
Broń: Magic-Missile Launcher  
Nagroda: 200 FC  
Zagrozenie: niewielkie

jących z każdej strony. Specjalne podziękowania należą się też za Sirian Werubull. Są to wielotopnowe kolosy przypominające trochę bizona. Atakują podobnie jak rozwiezione byki. Ogłuszający tetent obwieszcza, że zaraz zostaniesz wystrzelony na orbitę. Dwa wielkie, zawinięte rogi i czaszka twarda jak głaz to śmiertelnie groźna broń tych stworzeń. Zabawa polega jednak na tym, że bronimy się jak torreador. Brak co prawda mulety, ale podobnie jak na arenie, trzeba zejść zwie-







rzęciu z drogi (tuż przed nim). Dziesięć takich zwierząt i nauczysz się latać podobnie jak Scythian Witch-Harpy. O wszystkich monstrach opowiedzieć nie sposób. Listę potworów znajdziecie w ramce, najlepiej jednak poznać je osobiście.

W SS cyberpunk ściera się z fantasy, jednak lokacje to przede wszystkim oszałamiające scenografie starożytnego Egiptu: świątynia w Karnaku, dolina królów, Teby. Sam "Serious" odwiedzi wszystkie te miejsca.

Najlepszym pomysłem zrealizowanym w SS jest przeplatanie podróży scenografią pustyni, rozległymi terenami miast itp., wraz z penetracją świątyń, lochów, podziemi pałaców. Po klaustrofobicznych ciemnych korytarzach najeżonych niebezpieczeństwami trafiamy nagle na tarasy świątyń Amona - boga Słońca. Kolorowe płyty posadzki, śpiew ptaków, spokojna cisza świętego miejsca to kontrast, który robi wrażenie. W innym miejscu wynurza się z lochów przez wodospad. Zielona oaza z szmerzącymi strumykami wydaje się wręcz nierzeczywista. Oprócz monumentalnych rozmiarów miast i olbrzymich przestrzeni pustyni gros wrażeń generuje szczegółowość świata SS. Ornamenty, płaskorzeźby i malunki wyglądają bardzo naturalnie. Pusty śmiech ogarnął mnie na wspomnienie przygód Lary w jej egipskiej kampanii. Lokacje SS mogłyby spokojnie służyć jako komputerowe makiety zabytków Egiptu. Oczywiście, budowle nie są odwzorowane z fotograficzną dokładnością, lecz bez wątpienia wyglądają naprawdę realistycznie. Niestety maksimum cetai wymaga silnej jednostki napędowej: 128 ramek, procesor taktowany 500 MHz i 32 MB na pokładzie karty graficznej, to naprawdę minimum dla odpowiedniej jakości wrażeń wizualnych.

## Broń

### Z czym do ludzi?

- Military Knife**  
Amunicja: nie dotyczy  
Częstotliwość strzałów: nie dotyczy
- Schofield .45 w/ TMR**  
Amunicja: .45 Colt  
Częstotliwość strzałów: pojedyncze, przeladowywane ręcznie
- 12 Gauge Pump Action Shotgun**  
Amunicja: 12 Gauge Shells  
Częstotliwość strzałów: jeden strzał ładunkiem 12-śrutowym; adowany od tyłu
- Double Barrel Coach Gun**  
Amunicja: 12 Gauge Shells  
Częstotliwość strzałów: dwa strzały ładunkiem 12-śrutowym, ładowany od tyłu
- XM214-A Minigun**  
Amunicja: pociski 5,56 mm (50 w magazynku)  
Częstotliwość strzałów: 1200 na minutę
- M1-A2 Thompson Submachine Gun**  
Amunicja: pociski 5,56mm (50 w magazynku)  
Częstotliwość strzałów: 600 na minutę
- XPML21 Rocket Launcher**  
Amunicja: 150 mm Inferno Missile (Piekłne Rakiety) (5 w magazynku)  
Częstotliwość strzałów: 85 rakiet na minutę
- MKIII Grenade Launcher**  
Amunicja: 40 mm High Explosive Rounds (5 w magazynku)  
Częstotliwość strzałów: zmienna
- X12 Lasergun**  
Amunicja: X7 Power Cells (50 jednostek w ładunku)  
Częstotliwość strzałów: 600 na minutę
- SBC Cannon**  
Amunicja: HP Uranium-filled Cannonballs (4 w ładunku)  
Częstotliwość strzałów: zmienna

mat nagle się zmienia i w uszy uderzają rockowo-metaloowe kawałki. Kiedy suniesz z minigunem wygrywającym swoją specyficzną melodię, a w tle ktoś ostro szarpie struny basu, czujesz grę. To działa.

Serious Sam jest z założenia grą single, jednak można grać i w multi. Gra sieciowa jest na tyle fajna, że wyłączyła ekipę CDA na kilka długich godzin. W SS ożywiono też opcję split-screen. Na jednym kompku może grać aż... 4 graczy! Co prawda, obraz dzielony na cztery daje po oczach i trudno się w tym galimatiasie odnaleźć, ale opcja jest. Grać można. W tradycyjnym multi poprzez NET LAN\ P może zderzyć się do 16 zawodników. Do wyboru tradycyjnie tryby gry: Deathmatch i Fragmatch. Aby przetestować grę, zagrałiśmy też Cooperativa. W tym trybie można młócić w identyczny sposób jak w single, tyle że w kilku graczy i oczywiście wrogów jest wówczas znacznie więcej. Liczba przygotowanych postaci to kolejny plus. Uśmiełem się, kiedy zobaczyłem Yasia-Świętego Mikołaja, który zamiast rozdawać prezenty, kosi ludków za pomocą shotguna.

Serious Sam daje mnóstwo radości i morze satysfakcji. Bardzo dobrze zrobiona gra, dzięki której adrenalina podnosi się do oczu i tryska uszami. Jeśli chcesz po prostu się wyżyc, nie masz ochoty zgłębiać problemów oddziału Delta Force i za cholerę nie chce ci się budować kolejnej żniwarki, odpal Serious Sam. Ta gra reklamuje się zresztą sama. Daj jej tylko szansę dostania się w twoje dłonie...



Ocena:

9+

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
PROTEAM & CATHENING OF DEVELOPERS  
**Dystrybutor:**  
Play It, tel. (018) 4440560  
**Internet:**  
www.cioleam.com/  
**Wymagania:**  
PI 300, 64 MB RAM,  
**Akcelerator:**  
z 8 MB RAM minimum

**Plusy:**  
• otrzymanie lokacje  
• muza  
• pomyslowosc  
• mrowie przeciwnikow  
• wyciskajaca akcja

**Minusy:**  
• za królka!

Serious Sam ma również rewelacyjny podkład dźwiękowo-muzyczny. Głos Sama i jego komentarze to ukłon w kierunku Duke Nukem, ponieważ są równie udane. Muzyka zaś to wpadające w ucho, bardzo przypominające filmowe kawałki (coś jak muza w Indiana Jones). W chwilach grozy i podczas ataku hord przeciwników kli-

# Europa Universalis

anięciacie, jak w dwóch numerach opisywaliśmy samą grę, a nie strategię Europa Universalis? Jeśli tak, to również zapytacie, gdzie w zakamarkach mózgu, że zapamiętacie, że nie ma się wersji Europa Universalis z nalepką PL na pudełku. Znamy się, że bardzo wyprzedzałem na ten moment, ponieważ, uważałem, że gra w wersji angielskojęzycznej trwa wnie ze swojego roku. Moją apetyt na spolszczoną Europę Universalis podkopał doświadczenie dystrybutor, zapowiadając, że całość będzie lokalizowana przez współpracujących najwybitniejszych polskich historyków.

Oliver\_0132.Posttuturistika

Zatem wszystko miało być piękne, a tymczasem jest... delikatnie mówiąc, przeciętne. Zaczęć może od grubej i sympatycznej wyglądającej na pierwszy rzut oka instrukcji, która wprost roi się od nieprzyjemnych buraczków. Nie zrozumcie mnie źle, ta instrukcja jest dobra, bo zawiera mnóstwo ciekawych informacji i jest dziełem fachowców, ale diapeł tkwi w szczegółach. Nieraz tłumacz zbyt dosłownie przekłada pewne kwestie, innym razem popisuje się nieznaną historią (a może raczej zachowuje się zgodnie z zasadą, że każdy historyk ma swój pogląd na temat jakiegoś wydarzenia historycznego - vide nieco kontrowersyjna dla mnie ocena Stanisława Poniatowskiego jako króla-reformatora, i to wybitnego). Pozwolę sobie jednak przytoczyć kilka buraczków innego typu, aczkolwiek nie będę ich złośliwie komentował, wnioski wyciągnijcie sami: "Urząd Imperatora Świętego Imperium Rzymskiego...": "Kiecy Europejczycy przybyli po raz pierwszy do Ameryki, znaleźli złoto, honor i nowe dusze do nawracania...": "W 1674 roku król Henri de Anjou opuścił kraj i ogłosił go republiką szlachecką z królem wybieranym w drodze elekcji." (w tym przypadku chodzi o Polskę i Henryka Walezkiego) itd. Równie kiepskie (czytaj: nie przełożone na polskie) są nazwy np. niektórych państw (Kleev'a - a powinna być Kłiwi'a), jak i miast, chociażby "Polotsk", a chodzi tu o Połock - miasto, które znającym historię Polski POWINNO choć troszkę się kojarzyć. (Nie wspominając już o karygodnym "Rada Irentu" zamiast Soboru Trydenckiego!) Dodam, że wszystko to znalazłem w pierwszych 5 minutach kartkowania instrukcji, więc domniemywam, że podobnych "kwiatków" będzie tam dużo więcej.

Sitą rzeczy analogiczne kwiatki występują w samej grze, dlatego nie radzę nikomu uczyć się historii na podstawie informacji zamieszczonych w Europie

Universalis PL. Szkoda, bo ta gra została stworzona między innymi w tym celu (uczenia historii). Tymczasem błędy w lokalizacji powodują, że staje się to niemożliwe. Podobnie jak słuchanie lektora podczas odtwarzania filmiku wprowadzającego. Facet próbuje się za bardzo wczuć w swoją rolę i czyta tekst z wielkim pietyzmem, wręcz egzaltacją, co na mnie zrobiło wrażenie przeciwnie do zamierzonego.

Natomiast na plus lokalizacji należy zapisać brak literówek, co jest bołąką w przypadkach wielu gier z nalepką PL.

Suma summarum, zamiast gry po polsku, łączącej przyjemność z nauką, gracze otrzymali program po polsku zawierający błędy merytoryczne. Wpływa to jednak tylko na walory edukacyjne, natomiast nie przeszkadza w czerpaniu radości z gry. Napiszę to tak: jeśli chcesz za-



## Buraczane pole

A tu nieco "buraczków" wyłowionych przez innych graczy (podziękowania dla Thanatosa)

• Zachodnia transkrypcja nazw  
Brest, Litovsk (Brześć Litewski, Brześć Lit.), Vilnius (Wilno)  
Chernigov (Czernichów), Mogilev (Mochylew),  
Voronezh (Woroneż), Kiev (Kijów), Pottava (Pottawa),  
Yekaterinoslav (Jekaterynosław) [a skąd on się w ogóle wziął w 1492 roku?], Kharkov (Charków), Kherson (Cherson),  
Vladimir (Włodzimierz), Vitebsk (Witebsk), Ryazan (Riazań),  
Iaroslavl (Jarosław), Astrakhan (Astrachań),  
Tiflis (Tbilisi, rzadziej, z polską, Tiflis), Sochi (Soczi),  
Varna (Warna), Trapzon (Trapezunt, Trebizond), Naples (Neapol)

• A tu już braki w edukacji...  
Przymierze Hanzy (Związek Hanzeatycki)  
Wallachia (Włoszczyzna)  
Livonia (Inflanty)  
Złote Hordy (Złota Orda)  
Leutoni (Krzyżacy)  
królestwa teutońskie (państwa zakonne)  
Henryk Nawigator (Henryk Żeglarz)

• Nieco kwiatków stylistycznych  
Wojna Stuletnia na dobre się zakończyła i przyszłość Anglii wiążą się z morzem, na którym można było zbudować potęgę wojskową i handlową.

Zachodnie prowincje Morza Bałtyckiego. (Zachodnie prowincje nadbałtyckie, nie leżą one wszak na morzu.)

Imperium Persów [...] wydawały się gotowe do podboju. (Nie wiadomo, kto kogo miał podbić - oni kogoś, czy ktoś ich.)

W 1585 Francja wysłała w Wojny Stuletniej (Wojna Stuletnia zakończyła się w 1453 roku.)

W 1510 roku Turcja zaczęła napierać na kolebkę chrześcijańskiej Europy... (Pierwsze słyszę, żeby Austria była "kolebką chrześcijańskiej Europy, a poza tym, to napór ten zaczął się trochę później.)

grać w dobrą strategię i podbić średniowieczną Europę, to kup Europe Universalis. Jeśli natomiast przy okazji masz ochotę się czegoś nauczyć o historii... to lepiej wydaj pieniądze na encyklopedię multimedialną.

Przypominam jeszcze tylko, że poniższa ocena dotyczy WYŁĄCZNIE jakości spolszczenia, a nie klasy gry.

Polonizacja:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Paradox  
**Dystrybutor:**  
GDA tel. (022) 844 444  
**Internet:**  
http://www.paradox.pl/  
**Wymagania:**  
PI 300, 64 MB RAM,  
20MB wolnego dysku  
**Akcelerator:**  
nie

**Plusy:**  
• brak literówek  
• duża i rozbudowana instrukcja

**Minusy:**  
• lektor za bardzo wczuwa się w rolę  
• tłumacz zbyt dosłownie podszedł do swojej pracy  
• czy jakiś historyk w dziale te instrukcji?





# Sacrifice PL

Parę numerów temu opublikowaliśmy recenzję gry Sacrifice. To oryginalne połączenie TPP ze strategią czasu rzeczywistego zostało ocenione dość wysoko. Autor zachwycał się niesamowitym engine'em graficznym, grywalnością, ciekawymi rozwiązaniami i - ogólnie rzecz biorąc - całokształtem. Ocena, którą wtedy wystawiliśmy, dotyczyła angielskiej wersji językowej. Od niedawna, dzięki firmie CD Projekt, gracze w naszym pięknym kraju mają okazję zakupić Sacrifice w wersji zlokalizowanej. Ponieważ recenzja gry już była, zapraszam do krótkiego podsumowania samej lokalizacji.

## Yaslu

Wysuplający z kieszeni kwotę 99 Nowych Polskich Złotych, stajemy się posiadaczami gry. Czy szczęśliwymi? Cóż, moim zdaniem, jak najbardziej, jeśli tylko dysponujemy odpowiednim sprzętem. O tym jednak stało w recenzji samej gry, nas tymczasem interesuje, co ciekawego znajdziemy w pudełku z grą oprócz nieśmiertelnej karty rejestracyjnej? Pierwsze i najważniejsze jest pudełko z płytami. Po pierwsze dlatego, że na nim umieszczono numer seryjny naszego egzemplarza, a po drugie - że bez płyt nie byłoby gry :-).

W pudełku są trzy krążki. Tylko jeden z nich zawiera samą grę i jest niezbędny do jej odpalenia. Pozostałe dwa to dodatki, które z pewnością wielu graczy ucieszą. Pierwsza z dodatkowych płytek zawiera dwie nowe mapy do trybu wieloosobowego oraz, co najważniejsze, ponad pół godziny muzyki z gry. Warto tutaj wspomnieć, że te kilka kawałków to jakość sama w sobie. Słuchając ich po raz pierwszy, po prostu odleciałem, poczułem się tak, jakby po moim mózgu przejechał walec drogowy. Klimat wgnięta w fotel i z pewnością muzyka ta będzie często i gęsto słuchana nie tylko przez graczy. Druga dodatkowa płyta jest ukłonem w stronę tych, którzy chcą skorzystać z dołączonego do gry edytora poziomów. Dzięki prawie półgodzinnemu filmowi, komentowanemu oczywiście po naszymu, dowiedzą się oni, jak od podstaw tworzyć nowe misje.

Mało kto jednak zabiera się w pierwszej kolejności za dodatki. Praktycznie każdy normalny gracz łapie najpierw za płytkę z grą i zaczyna jej instalację. W czasie kopiowania plików warto

zerknąć do instrukcji. Ta, rzecz jasna, została w całości przetłumaczona na język polski i mimo szczyrych chęci nie znalazłem nic, do czego mógłbym się przychylić. Wszystkie aspekty gry zostały dokładnie wytłumaczone przy użyciu poprawnego - choć nieco archaicznego (ale archaizowanego świadomie) - języka. Ogólnie rzecz biorąc, jakość jej tłumaczenia stoi na naprawdę przyzwoitym poziomie.

To samo sędzę o grze. Bawi tak dobrze jak wersja angielska, a przetłumaczenie wszystkich tekstów na język polski pozwala grać bez zerkania do słownika. Głosy lektorów generalnie dobrano dość dobrze, tłumaczenie również jest poprawne, dlatego dialogów w Sacrifice PL słucha się z najwyższą przyjemnością.

Biorąc pod uwagę jakość polskiego wydania, a także poziom samej gierki, ze spokojnym sumieniem potwierdzam ocenę redaktora, który recenzował wersję angielską.

INFO · INFO · INFO · INFO		<b>Polonizacja:</b> <b>9</b>
<b>Producent:</b> CD Projekt <b>Dystrybutor:</b> CD Projekt <b>Internet:</b> www.cdprojekt.pl <b>Wymagania:</b> Pentium III 450 MHz 64 MB RAM 1 GB dysku twardego <b>Akcesoria:</b> Recepty i 3D mapy	<b>Plusy:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lokalizacja na bardzo dobrym poziomie</li> <li>• przystępna cena</li> </ul>	

Konung, jest całkiem spory, bo liczy sobie aż pięć tysięcy ekranów (tła są dość ładne), lecz to chyba jedyna zaleta Legendy Północy.

Przejdźmy zatem do lokalizacji Konunga. Prawdę mówiąc, nie odbiega ona poziomem od samej gry. Już na wstępie, podczas filmu wprowadzającego, zniechęcił mnie lektor. Przyzwyczaiłem się, że w erpegach lektorzy omamają, wręcz czarują tembrem swego głosu i perfekcyjnie wprowadzają nas w krainę, w której rozgrywa się akcja gry. Tymczasem ten z Konunga coś tam sobie mruczy pod nosem. Nie podoba mi się również, że w dalszej części gry postaci milczą i zamiast sobie spokojnie słuchać rozmów, niestety, musimy wszystkie dialogi czytać. Jest to o tyle bolesne, że teksty nie grzeszą oryginalnością czy poletem. Jakby to określić... hmm... są, że tak powiem, nudne. No i zdarzają się literówki. Sporadycznie, ale jednak. Weźmy na przykład zdanie: "wędrujesz po tek krainie". Niby jedna literka, a jak rzuca się w oczy.

Kilka miesięcy temu recenzowałem polską wersję równie słabej co Konung gry, a mianowicie Age Of Wonders. Wówczas zauważyłem, że słaba gra oznacza także słabą lokalizację. Teoria ta również sprawdza się w przypadku Konunga. Przypadek czy już, niestety, reguła? W zasadzie rozumiem to, bo po co tożyc forsę na lokalizację słabej gry? Biznes to biznes.

PS Ocena obejmuje samą jakość spolszczenia, nie zaś grę jako całość.

INFO · INFO · INFO · INFO		<b>Polonizacja:</b> <b>5</b>
<b>Producent:</b> CD Projekt <b>Dystrybutor:</b> CD Projekt <b>Internet:</b> www.cdprojekt.pl <b>Wymagania:</b> Pentium III 450 MHz 64 MB RAM 1 GB dysku twardego <b>Akcesoria:</b> Recepty i 3D mapy	<b>Plusy:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ze polsku...</li> </ul>	

# Konung Legenda Północy

Pamiętacie recenzję Konunga z numeru listopadowego? Niezbyt łaskawie obszedł się z tą grą Yaslu, choć przyznawał, że założenia jej były całkiem niezłe. Niestety, gorzej wypadła realizacja. Mimo wszystko spodziewaliśmy się w redakcji, że dobre spolszczenie może zmienić ten negatywny obraz gry i zyska ona kilka oczek więcej...

## Ulver

Na początek małe przypomnienie, z czym to się właściwie je, czyli czym jest Konung. A jest dość nieskomplikowanym, prostym erpegim. Na początek oczywiście gracz tworzy postać spośród trzech dostępnych bohaterów (Eryk, Konstantyn, Wilk), później wybiera profesję (przywódca, wojownik, myśliwy, kupiec), rozdziela punkty... W sumie nic oryginalnego. Znacznie lepiej przedstawia się nasza drużyna, która może się składać nawet z dziewięciu postaci. W zasadzie możemy zaproponować każdej napotkanej postaci dołączenie do bohatera, choć, rzecz jasna, nie musi się ona do niego przyłączyć. Niektórzy z napotkanych wojowników stwierdzą, że twoja charyzma jest jeszcze za słaba, inni poproszą cię najpierw o wykonanie jakiegoś questu. W sumie w grze jest coś około sześćdziesięciu questów, co, myślę, nie jest wynikiem imponującym. Tym bardziej że nie zmienia to faktu, iż gra jest po prostu nieciekawa. Wprowadzić obszar, na jakim rozgrywa się



# Airfix Dogfighter PL



Najogólniej rzecz biorąc, główną rolę w Dogfighterze grają samoloty myśliwskie z drugiej wojny światowej. Tyle tylko, że nie są to normalne myśliwce, a ich modele. Zmianie ulega również sceneria, w której rozgrywane są powietrzne pojedynki - areną walk jest tutaj bowiem wnętrze domu. Brzmi to może niezbyt zachęcająco (a już na pewno co najmniej niepoważnie), ale w praktyce ten niemal banalny pomysł udało się twórcom przekuć na bardzo dobrą grę. Zresztą dokładnie tak samo miała się kiedyś historia gier z cyklu Micro Machines, choć tam akurat główne role grały modele samochodów (i innych pojazdów, z motorówkami i czołgami - a także helikopterami - włącznie), ścigające się na przykład po nakrytym do śniadania stole. Gra była przecież banalna, ale jeśli chodzi o grywalność - co, powiedzmy, że mogła przapaść do gustu nie tylko najmłodszym.

Nie inaczej jest i w przypadku Dogfightera. Mimo braku jakiegś nowatorskiej fabuły (bo kampania, na którą składa się po 10 misji dla każdej ze stron konfliktu, czyli dla aliantów oraz państw osi) gra potrafi wciągnąć na długie godziny! Gdzie zatem haczyk? Ano w dobrym wykonaniu od strony graficzno-dźwiękowej oraz w klimatycznej otoczce. Co mam na myśli? Ot, choćby menu główne - ze starodawnym telefonem odpowiadającym za rozgrywkę sieciową. Zresztą równie odjechane są i same odprawy przed każdą z misji. Wprowadzić w tłumaczeniu nie brzmi to już tak dobrze jak w oryginale, ale przynajmniej do zrozumienia tekstu nie trzeba wynajmować słownika czy legitymować się paroma latami nauki. No może z tym czasem nauki nieco przesadziłem, ale takie pompacyjne teksty najprostsze do zrozumienia nie są - a dzięki ich spolszczeniu można je bez problemów zrozumieć, co jest ceną jak najbardziej akceptowalną.



Dogfightera już raz na łamach CDA opisywaliśmy, ale poprzednim razem była to wersja angielska. Teraz zaś w nasze ręce dostało się pudełko z miłą dla oka informacją, iż jest to "pełna polska wersja językowa". A to wystarczyło, by gra ponownie wylądowała na tapiecie, choć tym razem nacisk położony został przede wszystkim na stronę językową gry, gdyż grafiką czy grywalnością zajmowaliśmy się już poprzednim razem. Ale że nie wszyscy pewnie tę grę pamiętają albo czytali recenzję itd., więc przed katowaniem literek parę słów samej grze też poświęcimy.

## McDrive

Użycie języka polskiego nie ogranicza się zresztą w tej grze jedynie do odpraw. Na nasz język przetłumaczono bowiem niemal wszystkie elementy gry - i w większości wypadków nie można się do tych tłumaczeń przychylić. Ale że nic nie jest doskonałe, więc parę baboli się jednak i w Dogfighterze znajdzie. Ot, choćby takie nazwy map czy kamuflażu dla naszych maszyn, które pozostawiono w wersji oryginalnej. Nie jest to jednak wielki problem, zresztą uczciwie wspomina o tym instrukcja. Podobnie ma się sprawa z ekranem ładowania misji - pozostawiono na nim dwa nieprzetłumaczone nagłówki, ale i to wielkim problemem nie jest, tym bardziej że już pojawiający się na tym ekranie opis jednego z występujących w grze myśliwców jest już jak najbardziej po polsku. Całkowicie niespolszczona pozostała jedynie informacja o autorach, ale to już najmniejszy problem.

Jednak od braku tłumaczenia znacznie gorsze jest, moim skromnym zdaniem, tłumaczenie błędne. A i taki kwiatek udało mi się w tej grze znaleźć. Wystarczy wejść do zaawansowanych opcji, by naszym oczom ukazało się hasło: "oczekiwanie na pusty sygnał pionowy". Konia z rzędem temu, kto będzie od razu wiedział, co to takiego ten "pusty sygnał pionowy". W dodatku instrukcja (także oczywiście spolszczona) niewiele tu wyjaśni, bo opis tego menu ogranicza się w niej do informacji, że można tu zmieniać opcje mające wpływ na szybkość działania gry. I tyle, ani słowa o tym, co to ten pusty sygnał jest i jaki może mieć wpływ na komfort gry. Zresztą do instrukcji można się przychylić także i za rozbieżności między nią a samą grą. Ot, choćby nazwy broni - jedna z nich została nazwana w grze "działkiem plazmowym", a w instrukcji "soczewką Tesli"...

Dajmy już jednak spokój czepianiu się, zwłaszcza że przy normalnej grze na te, bądź co bądź drobne, problemy nie zwraca się uwagi. Wszak z instrukcji korzysta się co najwyżej przy instalacji oraz poznawaniu klawiszy - a że instalacja sprowadza się tu do naciskania myszki na Dalej, a klawisze zostały umieszczone w tabelce umieszczonej pod koniec instrukcji (zresztą można je sprawdzić i w samej grze, w menu z opcjami), więc ostatecznie te niewielkie problemy tłumaczenia na jakość gry praktycznie nie wpływają.

Dzięki temu Dogfighter w wersji PL jest równie grywalny, co w wersji angielskiej - a nawet bardziej, jeśli ktoś ma kłopoty z językiem angielskim. Dlatego nadal tę grę wszystkim polecam, tyle że niestety ocena wersji PL, jako że dotyczy tylko tłumaczenia, jest już niższa. Samó tłumaczenie jest bowiem, patrząc na całość, tylko poprawne... Za całokształt zaś nadal bez wahania wystawiłbym 8/10, więc niech was ta szóстка nie zmyli - polski Airfix Dogfighter także rozrywki na długi czas dostarczy!

Ps. Przypominam, że poniższa ocena dotyczy nie jakości samej gry - a poziomu spolszczenia.

INFO · INFO · INFO · INFO		<b>Polonizacja:</b> <b>6</b>
<b>Producent:</b> CD Projekt <b>Dystrybutor:</b> CD Projekt <b>Internet:</b> www.cdprojekt.pl <b>Wymagania:</b> Pentium III 450 MHz 64 MB RAM 1 GB dysku twardego <b>Akcesoria:</b> Recepty i 3D mapy	<b>Plusy:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• całkiem poprawne spolszczenie</li> </ul>	





I oto anonowane miesiąc temu misje Core'ów. Let's go!

## Dżosef

### MISJA 1 - The Commander Reactivated...

Po prostu prześliznij się i oczyść swoją drogę, aby ocalić komandora. Weź od razu całą swoją grupę na północ. Jeśli jest to możliwe, trzymaj stormy z tyłu, ponieważ mają one dalszy zasięg rażenia. Blisko górnej części mapy znajdziesz rampę, która przeniesie cię na wyższy poziom. Przenieś swoją grupę na zachód od dołu rampy, następnie wynieś ją w górę. Opór jest minimalny, jednak będziesz chyba musiał stracić tu parę jednostek. Dalej, ciągle wyższym poziomem, idź na zachód, następnie zaprowadź grupę na południe przy rogu. Około połowy drogi w dół mapy znajdziesz kolejną rampę na wschód, gdzie czekają ostatnie szkodniki armów i twój "wyłączony" komandor. Zabij ostatnich buntowników i po sprawie.

### MISJA 2 - Vermin

Szybko przenieś swojego komandora na wschód i "uruchom" go na dwa metal extractory i dwa solar collectory. Kiedy pracuje nad tym, podziel jednostki na dwie grupy: jedna na północ, druga na zachód. Oczekuj przykrych ataków z obydwu kierunków. Do rozkazów dla komandora dodaj budowę fabryki pojazdów oraz trochę więcej metal extractorów i solar collectorów. Możesz też ustawić dla ekstraobrony parę lekkich laserów (LLT) na północy, choć nie są one wcale konieczne. Gdy fabryka pojazdów zostanie podłączona, niech zacznie pracować nad kilkoma instigatorami, aby dostarczyła osłonę, podczas gdy budowana jest reszta twoich struktur. Gdy twój komandor skończy produkować metal extractory i solar collector, ustaw go, aby bronił fabryki pojazdów. W ten sposób niezwłocznie zostaną wykorzystane jego bardzo dobre umiejętności budowlane dla potrzeb tej fabryki, a twoje siły atakujące zostaną skonstruowane tak szybko, jak to tylko możliwe. Zbierz pojazdy na północy od twojej pozycji. Możesz po prostu wziąć jedną potężną siłę i zakończyć misję, ale z powodu wąskich przejść, z którymi będziesz musiał się tu zmierzyć, lepiej użyć małych fal. Trzon twoich sił powinny stanowić instigatory i raidery, z paroma slashera-

mi do wsparcia. Około dwanaście jednostek na jedną falę ataku powinno szybko wykonać zadanie. Kiedy twoja pierwsza grupa zgromadzi się w kanionie, idź prosto na północ, dopóki nie natkniesz się na ścianę. Kieruj się na wschód, na środek mapy. Zobaczysz w ścianie przejście na południe, gdzie ukrywają się twoi przeciwnicy. Przenieś się tam i wykończ ich. Skup się najpierw na celach, które mogą się bronić (LLT i bory). Do czasu gdy armowie będą w stanie rozprawić się z tą grupą, powinien już mieć w pogotowiu drugą falę. Weź ich w to samo miejsce co pierwszą, używając tej samej drogi, i dokończ dzieła.

### MISJA 3 - Ambush!

Na teren, w którym zaczęłeś, istnieje tylko jedno wejście. Zatem powinien tam skupić mocne siły obronne. Tak szybko, jak to tylko możliwe, postaw tam lekką wieżę laserową (ale ustaw ją na zamkniętym terenie), zaraz też powinny zjawić się peeweese. Na razie jeszcze nie próbuj rozlokowywać się poza swoim terytorium. Jeśli twoje dwa stormy, z którymi zaczęłeś misję, zginą, zanim zdążysz wybudować wieżę laserową, użyj przeciwko atakującym D-guna. Otwórz produkcję metalu i energii, i zrób trochę Kbotów. Zauważysz zapewne kilka Kbotów na lewej ścianie, które strzelają do ciebie - Kbot stormy łatwo się ich pozbędą. Ustaw stormy w pozycji hold position na odległość jakichś 5 jednostek od ściany. Linia 5 stormów powinna szybko wyczyścić teren z wszelkich intruzów.

Urozmiać trochę swoją obronę za pomocą kolejnej wieży laserowej. Możesz też powołać zacząć myśleć o wychodzeniu poza rejon startowy i ustawić na zewnątrz wieżę laserową. Kiedy już to zrobisz, to właściwie koniec. Grupa trzech wież laserowych może powstrzymać każdy atak, który zostaje na ciebie przypuszczony w tej misji. Produkcję jak

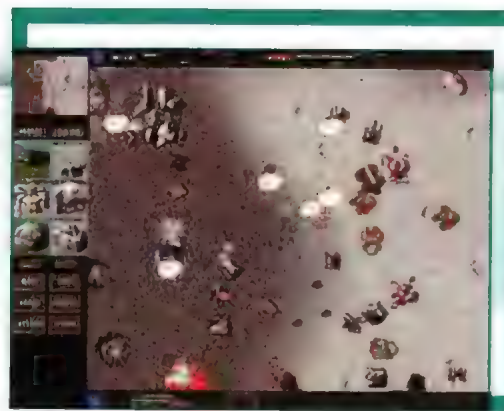
szalony stormy i wyrusz na łowy. Jednostki te są szczególnie wartościowe w tej misji, ponieważ ich pociski mogą trafiać z dużych odległości (rozpraw się z tymi zginiętymi peeweeseami) i mogą też trafiać w jednostki umieszczone na ścianach.

### MISJA 4 - Enough is Enough

Przenieś swojego komandora na szczyt tej wysokiej równiny, na prawo od pozycji startowej. Rozwal za pomocą D-guna LLT strzegące pozycje na rampie blisko prawej krawędzi terytorium. Teraz możesz już w spokoju zacząć budowę swojej bazy. (Tylko ustaw kilka jednostek obronnych na rampie.) Od teraz istnieje kilka sposobów na zakończenie misji. Ustaw wieżę strzelniczą o kilka "placów" od krawędzi równiny, aby były mniej narażone na strzały od dołu. Zabił wszystkie patrolujące "czerwone kropki" na małej mapie. A następnie wyslij koktajl AK-ów i "strzelniczych" botów, aby wyczyścić bazę armów i zdobyć bramę.

### MISJA 5 - Barathrum!

Dwa peeweese armów zaatakują cię, gdy tylko wejdziesz na mapę. Jednego załatw z D-guna, drugiego zdobądź. Bramą, przez którą przechodzisz, stoi na szczycie dużej góry: skieruj się na południe od niej. Na dole powinien zauważyć zapasy metalu - niech extractor trochę nad nimi popracuje, zbuduj



na górze solar collector i wieżę radarową. Musisz bardzo szybko wyprodukować laboratorium Kbotów. Na początku twoja produkcja metalu będzie trochę ograniczona, a boty są dość tanie w produkcji. Szczególnie pomyśl o ukończeniu crasherów, aby zajęły się samolotami armów, które się nagle pojawiają. Po wybudowaniu bota konstrukcyjnego zabierz się za produkcję kilku stormów i thudów dla obrony naziemnej, a także kilku crasherów. Niech zacznie się też produkcja pulvarizerów, które ustawisz wokół bazy. W tym momencie bądź ostrożny, ponieważ armowie będą wysyłali falę za falą swoje ataki tymi wrednymi grupami, które będą cię bez przerwy nękać. Dopóki nie będziesz miał dobrej linii pulvarizerów, jesteś śmiertelny. Reperuj uszkodzone wieże tak szybko, jak to możliwe. Trzymaj też parę jednostek na zewnątrz, z przodu, aby widzieć zbliżających się przeciwników. Kiedy to się dzieje, weź swojego komandora, aby postawił kilka metal extractorów wokół tego terenu. Zapasy metalu są niewielkie, ale skorupa planety jest dość bogata w minerały i extractor może zrobić około 0,5 jednostki w danym czasie. Będziesz potrzebował ich więcej niż na Core Prime i dlatego musisz mieć kilka dodatkowych solar collectorów, aby zasyłały te oraz inne twoje budynki. Do tego czasu powinien już mieć sensowną ilość sił naziemnych i odpowiednio mocne powietrzne siły obronne. Twoim następnym zadaniem jest fabryka pojazdów. Kiedy ją będziesz miał, zbuduj pojazd konstrukcyjny i zacznij pracować nad zaawansowaną fabryką pojazdów. Przyszedł ponownie czas na produkcję instigatorów, slasherów, reaperów, dyplomatów i jednego lub dwu informatorów. Baza armów nie jest zbyt dobrze broniona, zatem jej wykończenie nie powinno cię zbytnio zaangażować. Jeśli chcesz, masz możliwość wybudowania fabryki samolotów, aby otrzymać trochę wsparcia z powietrza. Ustawienie kilku dodatkowych jednostek do patrolowania dookoła twojej bazy może także sprawić, że twój pulvarizer będzie bardziej wydajny, likwidując namierzonych wrogów i zużywając mniej ognia niż jednostki naziemne. Kiedy oddziały są gotowe, wyslij je (i ewentualnie jednostki powietrzne) na północ do rozwalenia bazy armów. Jedną, dobrze wymierzona grupa powinna sprawnie wykonać zadanie, ale sensownie byłoby mieć też jakieś wsparcie przez cały czas. Baza jest dość rozległa, zatem musisz się przygotować na trochę poszukiwań, aby znaleźć wszystkie jednostki armów. Wykończ ostatnią i po robocie.

### MISJA 6 -

#### The Cleansing Begins

Zaczynasz w miejscu idealnym do ustalenia bazy, dlatego zbuduj ją tam, gdzie stoją metal extractory i generatory energii. Skonstruuj laboratorium Kbotów, ponieważ wcześniej zostaniesz zaatakowany przez siły powietrzne armów. Zbuduj 6 lub 7 crasherów i wyslij je pod trasę przelotu samolotów armów. Użyj zwiadowczego samolotu fink, aby patrolować wschodnie i zachodnie rejony bazy celem szybkiego ostrzeżenia o ataku armów. Musisz szyb-

ko wybudować kosztowną wieżę radarową. Kiedy masz wybudowanych parę crasherów, wyslij na rozpoznanie finki na wschód, zachód i północ od twojej bazy - odkryją parę zasobów energii i metalu. Dla ciągłej obrony przed atakiem ze strony armów stwórz linię złożoną z crasherów i stormów. Zbuduj też trochę struktur defensywnych: lekkie wieże laserowe lub, lepiej, wieże ciężkich laserów i punisher. Naprawiaj uszkodzone jednostki, aby powiększyć swoją armię. Zbuduj fabrykę pojazdów, pojazd konstrukcyjny i zaawansowaną fabrykę pojazdów, która stworzy dyplomatów. Po uporaniu się z kilkoma atakami armów możesz rozpocząć ofensywę. Zbuduj kilka dyplomatów i reaperów. Zbierz je i poczekaj na następny atak, zanim rozpoczniesz kontratak. Ich struktury defensywne mogą być bardziej kłopotliwe niż te kilka jednostek, które przeżyły. Wolno doskonal się i zbuduj wieżę radarową, aby roznieść struktury na odległość. Gdy baza zacznie płonąć, wyslij małe patrole do dokończenia dzieła.

### MISJA 7 -

#### Pulling the Noose Tight

To łatwa misja. Jednostki, z którymi zaczynasz, nie przetrwają d'ugo, ponieważ szybko nadejdzie atak zipperów. Przekonaj ich za pomocą D-guna o ich błędzie. Blisko miejsca, w którym zaczęłeś, znajdziesz kilka zapasów metalu. Użyj ich na swoją korzyść i ustaw bazę na prawo od miejsca rozpoczęcia misji. Kiedy twoje laboratorium Kbotów będzie już gotowe i zbudujesz grupę crasherów, wyprowadź parę konstrukcyjnych botów na zewnątrz, aby przystąpiły do pracy nad zapasami metalu i otworami geotermicznymi. Siły armów są podczas tej misji dziwnie spokojne. Widocznie cieszą się, że mogą sobie posiedzieć i poczekać na twoje przyjscie. Wykorzystaj to. Kiedy boty konstrukcyjne pracują nad tym, żeby przynieść ci więcej zasobów, spraw, aby komandor zaczął budowę fabryki pojazdów. Czas na grupę pojazdów, ale tym razem zamiast jednej i dużej, lepiej pomyśleć o dwóch małych. A to z tego powodu, że baza otoczona jest przez fosy z lawą z dwoma małymi wejściami na wschodzie i zachodzie. Jedyny trk polega na dokładnym celowaniu. Musisz zcożyć przynajmniej jedną z kopalni moho armów, aby wygrać. Przesuń małe grupy pojazdów wzdłuż każdej ze stron bazy armów i uderz równocześnie z obydwu kierunków. (Nie jest to konieczne dla wygranej, ale przyda się jako praktyka przed kolejnymi misjami.) Kiedy już wszystko, co może się stać, zostało zniszczone, wejdź z komandorem, aby zająć przynajmniej jedną kopalnię moho i wykończ z D-guna wszystko, co jeszcze pozostało.

### MISJA 8 - The Gate to Aqueous Minor

Na północną część mapy prowadzą dwie ścieżki, obydwie strzeżone są przez podwójne wieże armów sentinela. Będzie tu tylko parę ataków i żaden aż tak poważny, zatem masz trochę czasu na przygotowanie bazy. Choć baza armów posiada fabryki konstrukcyjne, nie używa ich zbyt często, ale dobrze, jeśli

zniszczyłbyś je tak szybko, jak to możliwe. Jeśli używasz w tym celu akcji powietrznej, powinienś upewnić się, że siły bombowców są odpowiednio duże, aby zniszczyć cel, zanim same zostaną zestrzelone, ponieważ baza armów posiada jednostkę konstrukcyjną i szybko odbuduje uszkodzenia. Armowie mogą użyć przeciwko tobie swoich bombowców, zatem przygotuj obronę powietrzną swojej bazy. Nie są w stanie odbudować swoich sił powietrznych, zatem gdy je zniszczysz, niebiosa są tylko twoje.

### MISJA 9 - The Purgation of Aqueous Minor

Ta misja jest łatwa i wprowadza do morskiej części gry. Zaraz na początku zostaniesz zaatakowany przez cztery peeweese, zlikwiduj je. Nie ma sensu przejmowanie ich, ponieważ misja ta rozgrywa się na terytoriach, do których one nie dotrą. Niech struktury podstawowe zaczną budować. Postaraj się o laboratorium Kbotów i niech wybudują 6 do 10 stormów. To pozwoli bronić twoich wybrzeży, zanim uzbroisz się lepiej. Zatrzaszcz się o stworzenie linii pulvarizerów wzdłuż zachodniego wybrzeża. Ta ściana stworzona za ich pomocą w zupełności wystarczy, aby rozwalić te kilka statków armów, które przez przypadek podejdą za blisko twojej bazy. Nie zapominaj o tym, żeby konstrukcyjne boty zajęły się otworami geotermicznymi, które znajdziesz w pobliżu. Po tym możesz użyć parę metal makerów, aby pomagały ci dostarczać zasoby potrzebnych twojej marynarce wojennej. Ustaw stocznice w kanale na wschodzie. Będzie tu stosunkowo bezpieczna od ataków armów, a ty możesz spokojnie rozbudować swoją średnią lub małą flotę. Weź w pierwszej kolejności do wody parę enforcerów, aby zajęły się wszystkim, czego nie mogą ustrzelić pulvarizery (na przykład łodzie podwodne). Następną inwestycją powinien być statek konstrukcyjny pomocny przy budowie wyrzutni torpedowej i innych statków. Stwórz następnych 5 lub 6 enforcerów i kilka łodzi podwodnych Snake i przepłyń na północ. Będziesz musiał zlikwidować parę struktur na małej wyspie, ale one stanowią dla ciebie niewielkie zagrożenie. Zdław ostatnie crusadery i skeetery armów i po sprawie.

stocznia niech wypuszcza envoye. Kiedy envoy jest gotowy, załaduj go 4 lub 5 roachami i zaprowadź bezpośrednio do czoła gauntleta. Jeśli zostanie zniszczony, eksplozja zlikwiduje też większość okrętów i subów na ekranie. Albo możesz go skierować w stronę danej grupy statków i ustawić zniszczenie, a niewiele jednostek przetrwa tę masakerę. Po kilku takich numerach, będziesz w stanie łatwo wziąć statek transportowy przez gauntleta.

### MISJA 10 - The Gauntlet

Masz mnóstwo czasu do przygotowania na początkowej wyspie, zanim cokolwiek zacznie ci szukać, skorzystaj z czasu. Ataki powietrzne, które nadejdą, są żałosne i łatwe do zdławienia. Zaatakuj cię parę czołgów-amfibii, ale za pomocą jednego lub dwóch sharków pozbedziesz się kłopotu. Możesz też przyjąć do wody roachami. Jeśli wrogowie będą na tyle głupi, aby zaatakować takiego, który jest w wodzie,

z szybko zginie. Kiedy zbudujesz zaawansowaną jednostkę konstrukcyjną, zastąp kopalniami moho wszystkie metal extractory i zbuduj jeden lub dwa reaktory jądrowe, aby doładować odpowiednio metal makery. Dzięki temu powinienś mieć dopływ metalu w granicach 40. Zbuduj na swojej wyspie zaawansowaną wieżę radarową i użyj fregaty strzelniczej celem zniszczenia wszystkich czerwonych punktów, które w dzisz. Teraz zostały ci statki przebywające blisko gauntleta oraz siły obronne na jego szczycie. Użyj sharków w dużych grupach, aby powoli eliminować statki, a następnie użyj ich do zwiadu blisko linii brzegowej przy klifach w celu zorientowania się, gdzie znajdują się siły obronne. Namierzone, szybko mogą być wyłączone z zabawy za pomocą fregaty strzelniczej. Możesz też zamiast tego użyć metody eksplozji. Niech zaawansowane laboratorium Kbotów produkuje bez przerwy roache,



astocznia niech wypuszcza envoye. Kiedy envoy jest gotowy, załaduj go 4 lub 5 roachami i zaprowadź bezpośrednio do czoła gauntleta. Jeśli zostanie zniszczony, eksplozja zlikwiduje też większość okrętów i subów na ekranie. Albo możesz go skierować w stronę danej grupy statków i ustawić zniszczenie, a niewiele jednostek przetrwa tę masakerę. Po kilku takich numerach, będziesz w stanie łatwo wziąć statek transportowy przez gauntleta.

### MISJA 11 - Isle Parche

Tutaj będziesz miał na przygotowania jeszcze więcej czasu niż poprzednio. Zaawansowane laboratorium Kbotów ciągle jest potrzebne kopalniom moho, fabryce jądrowej i zaawansowanym radarom. Jak poprzednio użyj supermocy do metal makerów. Po wystawieniu bazy zasobów rozpocznij rozbudowę lotniska, a następnie stwórz samolot konstrukcyjny. W zamian powinien zacząć budowę zaawansowanego lotniska. W tym czasie rozpocznij produkcję paru finków. Później użyjesz ich jako wykrywaczy. Tutaj rzeczy stają się dość zabawne. Najpierw powinienś zmienić na zaawansowanym lotnisku normalne rozkazy na Hold Fire. W ten sposób wszystkie produkowane samoloty na tym lotnisku będą atakowały tylko te cele, które im dokładnie wskażesz, co zredukuje do minimum przypadkowe rozwalenie Zeusa, którego musisz zdobyć. Zacznij budowę znacznych sił rapierów razem z kilkoma vami i trzema lub czterema titanami.





Zgrupuj titany oddzielnie, ponieważ zostaną wykorzystane (razem z finkami), aby rozprawić się z subami armów w tym rejonie, podczas gdy reszta samolotów zmierzać będzie do bazy armów na południu. Kiedy twoje siły powietrzne dotrą do bazy, namierz najpierw wieże strzelnicze i laserowe. Powinny szybko się zapalić pod ostrzałem z twoich rapierów. Jeśli ciągle latają jakieś wrogie samoloty, zlikwiduj je, zanim zaczniesz lokować różne pojazdy na wyspie. Został tylko bot Zeus, nie strzelaj do niego. Zbuduj valkyrie, aby wziąć twojego komandora na południową wyspę. Zdobądź Zeusa i to wszystko.

### MISJA 12 - A Traitor Leads The Way

Dość prosta misja, która daje szansę szybkiego rozbudowania się, zanim zostaniesz obiektem ataków. Na południowym krańcu wyspy, gdzie zaczynasz, powinienś zbudować przynajmniej 2 punishery. Będą ci potrzebne później, gdy okręty wojenne, krążowniki i niszczyciele zaczną podbijać południe. Nie ma zbyt dużo miejsca na twojej wyspie startowej i nie ma za bardzo dokąd iść, zbuduj więc kompaktową bazę. Jeśli skonstruujesz metal extractory na zapasach metalu i solar collectory, stwórz laboratorium Kbotów i Kbota konstrukcyjnego i wstaw je do otworów termicznych. Jeśli możesz, pomyśl o zaawansowanym laboratorium Kbotów oraz jednym lub dwóch zaawansowanych botach konstrukcyjnych. Później przygotuj się na przemianę metal extractorów w kopalnie moho i zbuduj dwie fabryki jądrowe. Pierwszy atak nie nadejdzie wcześniej niż za jakieś 20 minut, dlatego powinienś zdążyć ze wszystkim, zanim przybędą pierwsze krążowniki wroga. Oddziały armów nie zaczną ci atakować, dopóki nie zrobisz tego pierwszy. Armowie posiadają tylko jedną fabrykę konstrukcyjną (stocznie), dlatego jej zniszczenie (znajdując się ona w prawym górnym rogu) sprawi, że potyczka ta zamieni się w wojnę na wyczerpanie. Możesz użyć albo sił powietrznych (możesz zbudować tylko podstawową fabrykę samolotów) i zniszczyć armów za pomocą bombowców i myśliwców, albo zdominować obszar morza z dostępem do wszystkich statków armów. Zadbaj o parę wież strzelniczych w swojej bazie, aby sama broniła się od ataku samolotów, które posiadają armowie. Nie powinienś mieć kłopotów ze zdrzutotaniem ich sił, choć może przyda ci się parę latających bomb przeciwko todiom podwodnym. Aby zwyciężyć, zdobądź Wrota Galaktyczne za pomocą swojego komandora i przeniesz blisko niego Zeusa. Może będziesz musiał trochę nim poruszać dookoła wrót, żeby się "zarejestrował".

### MISJA 13 - Rougpelt

Bardzo szybka misja. Najpierw załatw za pomocą D-guna bota Zeusa. Zdobądź wiatrak w celu otrzymania trochę

dodatkowej energii dla D-guna. Idź na południe i przejmij finka wraz z atlasem. Załaduj komandora na atlasa i przeleć się z obydwoma pojazdami prosto na południe, na dół mapy. Przenieś finka na prawo, aż namierzysz brzeg, i wyładuj komandora tak blisko brzegu, jak możesz. Dobrze byłoby ustawić finka na trasie patrolowej, by ciągnął na siebie irocnę ognia. Nie pozwól, aby Atlas został zniszczony - jeśli tak się stanie, przegrasz misję. W środku wyspy znajduje się lekka wieża laserowa, dość blisko ciebie. Za pomocą D-guna pozbądź się jej, a także pozostałych jednostek w okolicy. Prześlij komandora wzdłuż dołu mapy, aż dojdiesz do zaawansowanej wieży radarowej. Kiedy dotrzesz pod ciężki ostrzał ze strzelniczych Kbotów, możesz użyć D-guna, ale sprawdź, czy nie są zbyt blisko wieży, ponieważ wtedy stanie ona w ogniu. Masz ją przecież zdobyć. Więc zrób to - i to wszystko na temat 13 misji.

### MISJA 14 - Scouring Rougpelt

Opis misji mówi, że musisz tu zoobyc tak dużo z bazy na wschodzie, jak tylko możesz. Ale to nieprawda! Zdobycie bazy jest łatwe. Problem polega na tym, jak ją utrzymać. Roznieś siły obronne armów ustawione wokół bazy i zdobądź, co możesz. Niech boty konstrukcyjne pracują w pośpiechu i zaczną budować gwardiany (ekwiwalent armów twoich pulwarizerów) wszędzie dookoła bazy, zaczynając od jej południowego skraju. Ostrożnie ustaw wieże na szczycie wzgórz, które otaczają bazę, a nie za nimi. Kiedy już boty konstrukcyjne zajmują się gwardianami, zacznij bardzo szybko wytwarzać peeweey. Nie będą w stanie powstrzymać niezależnego napadu, ale są dość tanie i mogą namierzać cele twoim gwardianom. Nie przedstawiaj ich produkować nawet wtedy, kiedy utworzyłeś już z nich pierścień wokół bazy - będziesz musiał zastępować na bieżąco te zniszczone. Kiedy boty skończą konstruowanie gwardianów, wyslij je na patrol na ściany, które właśnie ustawiłeś. W tym rejonie bombardują meteoryty, które bardzo często nadchodzą i niszczą lub uszkadzają twoją obronę. Jeśli cokolwiek Ulegnie uszkodzeniu, szybko to zastąp. Armowie nadchodzą, ale niezbyt liczną falą. Wiele jednostek jest potężnie opancerzonych, dlatego mogą one przetrwać dość mocny kontratak i niszczyć gwardiany. Twoje patrolujące boty konstrukcyjne powinny szybko je reperować w sposób automatyczny. Cokolwiek zrobisz, nie próbuj korzystać z nich w walce. Po prostu pełny luz, utrzymaj swoją obronę, a armowie w końcu pocięją ją.

### MISJA 15 -

#### Xantippe's Abyss

Działo big bertha ulokowane jest w pół drogi w kierunku górnej części mapy. Jest ona chroniona przez dwie wieże laserowe i pojedynczego konstrukcyjnego Kbota. W zależności od poziomu trudności zmienia się typ wież laserowych, a na trudnym poziomie może być kilka dodatkowych Kbotów dookoła. Wieże laserowe są dość daleko od

berthy i mogą być zlikwidowane przez D-guny. Na trudnym poziomie są tu 2 berthy, które możesz zdobyć. W południowych rejonach mapy nie ma wrogów, dlatego zbierz tutaj tyle zapasów metalu, ile możesz. Zbuduj dużo generatorów energii, ponieważ bertha zużywa na każdy strzał potężnych jej ilości (ponad 1000 jednostek mocy). Zbuduj fabrykę samolotów i parę finków i popełnij samobójstwo, lecąc wzdłuż północnych części mapy, aż zlokalizujesz annihilatora. Kiedy go namierzysz, zrób w grze pauzę i namierz annihilatora z berthy. Prawdopodobnie trafi go, a ty wygrasz misję. Ścieżka przez otchłań znajduje się daleko na prawo od niej i jest tam parę dobrych lokacji dla położenia gaat gunów i pelvarizerów (na wszelki wypadek, gdyby wróg nadszedł i chciał się z tobą przywitać). Na poziomie łatwym nie ma się co martwić, ale na trudnym zostaniesz zaatakowany przez dużą kolumnę ciężko opancerzonej artylerii, dlatego jest to potrzebne. Kboty powinny jednak powstrzymać tę kolumnę.

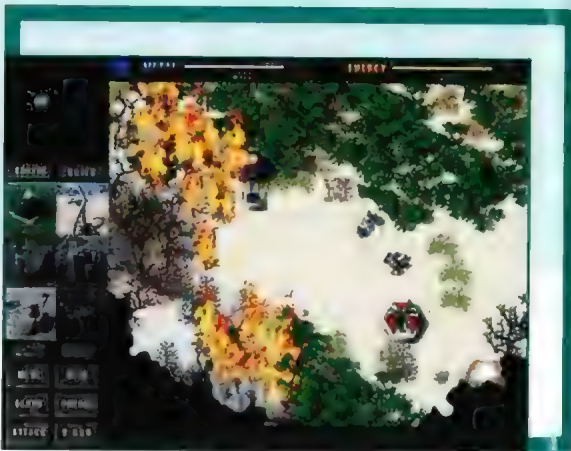
### MISJA 16 - Departing Rougpelt

Problem polega na tym, że deszcz meteorów obudzi zbyt wcześnie jednostki armów. Jeśli nie masz szczęścia, pięć brawlerów złoży ci w życie już w minutę po rozpoczęciu misji. Musisz szybko przygotować jakąś obronę (na pewno przeciwpowietrzną, jeśli zostaniesz zaatakowany przez deszcz meteorów). Twój komandor powinien poradzić sobie z każdym atakiem naziemnym, pod warunkiem że ustawiłeś kilka solar collectorów. Armowie nie posiadają fabryk konstrukcyjnych, zatem jeśli uda ci się przetrwać pierwszy atak (albo gdy masz szczęście i nie przytrafi ci się on w ogóle), prawdopodobnie wygrasz. Wrota Galaktyczne ulokowane są na szczycie piramidy.

### MISJA 17 - The Lost Isle

Kluczem do zwycięstwa jest budowa kompletnego morskiego arsenału obronnego. Problem polega na tym, że przedź czy później komputer zaczyna piekielny ostrzał tej małejtkiej wyspy, na której rozpocząłeś, i żaden Kbot czy czołg nie będzie w stanie zatrzymać niesamowitej mocy *Millennium*, które pluje na odległość. Jeśli tak się stanie, jesteś martwy, gdyż nie masz żadnej obrony. Celem utworzenia silnej bazy defensywnej z okrętami zacznij misję od podstawowej taktyki. Najpierw wyciąć drzewa (niech thuł je zmiećczy albo, jeśli nie chce ci się przemierzać listowia, użyj D-guna), następnie zbuduj kilka zasadniczych lądowych struktur obronnych. Ja zacząłem od zbudowania laboratorium Kbotów, następnie poleciłem komandorowi, aby ustawił wokół wyspy solar collectory i metal

extractory, podczas gdy laboratorium produkowało konstrukcyjnego Kbota w celu stworzenia bardziej złożonej struktury. Parę wież strzelniczych po każdej stronie wyspy powinno wystarczyć. Wypuść z taśmy produkcyjnej trochę crasherów i thudów, a poradzisz sobie z inwazją kilku tritonów, które wejdą ci w drogę na początku misji. Potem zbuduj stocznie. Lubię budować tu kilka snake'ów, a następnie 2 lub 3 enforcery dla każdego searchera. Pozostawione same sobie searchery są słabe, ale mogą być wspaniałym dodatkiem do sił enforcerów. Do tego czasu twój komandor powinien skończyć fabrykować jakieś 4 solar collectory i metal extractory, dlatego poleciłem mu strzec stoczni dla jej większej wydajności. Zauważ, że zaawansowane laboratorium Kbotów lub fabryka pojazdów są tu bezużyteczne. Kboty, które produkują laboratoria, są jednostkami działającymi na bliską odległość, tutaj nie wchodzi to w rachubę. Czołgi są okay, jeśli chodzi o obronę naziemną, ale nie mogą osiągnąć statków armów, dlatego także nie są tutaj zbyt przydatne. Lotnisko powinno być lepszym rozwiązaniem, szczególnie gdy wypuszczasz statki. Ustawienie kilku shadowów na patrolu może znacznie pomóc twoim enforcerom, a jeśli masz czas na budowę statku konstrukcyjnego, zmierzaj od razu na małą wyspę na południowym wschodzie od punktu, w



k którym zacząłeś, wyciąć drzewa i zbuduj metal collector na zgromadzonych tam zapasach metalu. Ten znajduje się też na wyspie na północnym zachodzie, ale jest to dość ryzykowny teren, ponieważ atak statków armów nadchodzi z zachodu.

### MISJA 18 - Siolam Pilago

Masz teraz przerwę i mnóstwo czasu na budowanie. Ustaw standardowe struktury i przeniesz się do kopalni moho oraz do reaktorów jądrowych tak szybko, jak to możliwe. Kiedy ustawisz już zaawansowany radar, zauważysz kilka czerwonych kropek kołujących wokół wyspy. To suby armów, które tymczasem nie pozwolą ci na zaprojektowanie stoczni, zatem skup się na tworzeniu sił powietrznych. Możesz właściwie w ogóle darować sobie kłopoty ze stocznia. Stwórz zaawansowane lotnisko i zacznij budować tuzin lub więcej rapierów z kilkoma vampami do pomocy. Na północ od twojej bazy masz pięć małych wysp oraz dwie większe. Na każdej z małych wysp ukrywa się skupisko de-

fensywnych struktur armów. Na większej, tej na zachodzie, znajduje się grupa samolotów, natomiast na wschodniej znajdziesz reaktor jądrowy i kilka sentinel. Brzmi nieźle, ale każda z nich szybko legnie w gruzach pod ostrzałem twoich dział okrętowych. Zacznij, używając pierwszej fali do oczyszczenia małych wysp. Jeśli zostało ci trochę sił (powinno), możesz też wyciąć zachodnią - większą - wyspę. W tym samym czasie wypraw kilka titanów w powietrze, aby rozwalić suby armów, które otoczyły twoją bazę. Będziesz musiał namierzyć je ręcznie i za pomocą ekranu radaru, ale to nic trudnego. Twoje działa okrętowe powinny wyciąć do tej pory wyspę, więc zlikwiduj fabrykę jądrową. Wykończ pozostające czerwone punkty i po krzyku.

### MISJA 19 -

#### The Vebreen Fleet

Misje obronne zazwyczaj są bolesne, a ta nie należy do wyjątków. Wyprodukuj zasoby i stocznie. Skonstruuj maksymalną liczbę Snake'ów. Rozłóż je w dwóch grupach po każdej stronie wyspy, aby nic się tamędy nie prześlizgnęło. Kiedy pojawiają się transportowce armów, namierz je jako pierwsze. Przecież nie chcesz, aby mieli w powietrzu jakieś siły kompikujące ci i tak trudną misję. Użyj Punisherów, kiedykolwiek stątek armów wejdzie w zasięg. Wszystko, w co trafią, radośnie unicestwiają. Patrz na Snake, aby w razie czego zawsze zastąpić trafionego nowym. Cała ta misja jest po prostu kwestią niedopuszczenia, żeby cokolwiek przemknęło się w tym miejscu. Niech twoje siły obronne będą mocne, a zwycięstwo przyjdzie łatwo.

### MISJA 20 -

#### The Gate To Aegus

W tej misji armowie nie potrafią budować, dlatego weź ich na zmęczenie. Możesz skoncentrować się tylko na samolotach lub też rozbudować siły o kilka statków. Nie zwracaj sobie głowy budowaniem fabryki Kbotów lub pojazdów, ponieważ tylko zajmują miejsce, które należy wykorzystać w inny sposób. Nie jesteś obiektem ataku przez dłuższy czas, dlatego po prostu buduj, ile wlezie. Użyj samolotu konstrukcyjnego do budowy metal extractorów na dwóch małych wyspach na północy. Jeśli możesz, zmień extractory w kopalnie moho. Za pomocą kilku wcześniej zbudowanych metal makerów powinienś stworzyć zaawansowaną fabrykę samolotów oraz kopalnię moho wraz z fabryką jądrową. Siły bombowców torpedowych mają niszczyć statki armów. Natomiast bombowce strategiczne wykorzystaj do rozprawienia się z defenderami na głównej wyspie na północy, aby bombowce torpedowe miały spokój. Jeśli posiadasz dwa lub trzy finki patrolujące środek mapy, ostrzegą cię o zbliżających się czołgach-amfibiiach. Zniszcz je za pomocą bombowców torpedowych. A jeśli dojdą do lądu, dopadnij je D-gunem.

### MISJA 21 - Aegus...

#### Empyrrean's Guardian

Pomimo tego, co usłyszałeś na odprawie, nie wydaje się, żeby został wyzna-

czony jakiś limit czasowy. Użyj czipmaty wspieranego przez informera i deletera, aby rozwalić z daleka budynki Wrota galaktyczne znajdujące się na dużym kraterze, na północ od środka mapy. W kraterze umieszczony jest też reaktor jądrowy, którego zniszczenie może zredukować efektywność annihilatora (jeśli go spotkasz na trudnym poziomie). Zdobądź budynki po wschodniej części mapy, a zwłaszcza moho. Nie panikuj, z powodu ochrony radaru na północy, gdy go zdooędziesz. Komputer za pomocą erasera ukryje parę oddziałów, zatem szybkie jednostki w celu ich odszukania mogą załatwić sprawę. Możesz tu zbudować intimidatora, ale ostrożnie, kiedy nim celujesz, bo przecież nie chcesz zniszczyć wrót. Na dole mapy, po lewej, znajduje się kilka kopalni metalu. Ich wykorzystanie (albo przejście lub zniszczenie i wybudowanie swoich) znacznie zwiększy twój przychód tego surowca. Ochraniaj je za pomocą doomsday machine (po zbudowaniu jednego lub dwóch reaktorów jądrowych), kilku żołnierzy i deletera. Oczywiście nie musisz zabijać wszystkich wrogów, żeby wygrać. Po prostu przejmij Wrota Galaktyczne. Wydaje się, że istnieje tu tylko jedna droga w dół do doliny, wzdłuż wschodniej części mapy, dlatego jej ochrona za pomocą doomsday machine lub innej zabawki okaże się bardzo pomocna, bo jest to doskonałe miejsce na zbudowanie bazy.

### MISJA 22 - A Big

#### Empyrrean Welcome

Kiedy wejdiesz, zaczną cię atakować zippery. Nagrzej D-guna i rozpraw się z nimi. W tej misji będziesz często używał tej broni, zatem przyzwyczaj się do niej. Oczywiście, aby ją wykorzystać, musisz mieć moc, dlatego ustaw znaczną liczbę solar collectorów za wzgórzem na wschodzie. Tutaj będą bezpieczne od ognia berthy i zipperów, które wążają się w pobliżu. Inaczej niż we wcześniejszej misji z berthą, tutaj wielkie działo odpowiada ogniem na twój atak. I zostało zaprogramowane na jeden cel, którym jest twój komandor. Niech jakikolwiek pyros, który przeżył, i bot konstrukcyjny strzegą komandora, gdy zacznieś daleki spacer na południe. Nie zmierzaj bezpośrednio na berthę, bo szybko zakończysz misję (przegrywając). Idź zygakowatą ścieżką ukrytą w górach, jeśli to tylko możliwe. Po drodze napotkasz więcej zipperów i kilka hammerów. Użyj przeciwko nim D-guna i ustaw wcześniej solar collectory. Kiedy jesteś już wystarczająco blisko, bertha cię nie trafi. Podejź i zdobądź ją.

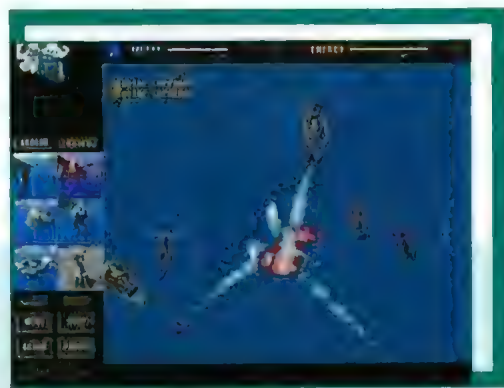
### MISJA 23 - The Fortress Falls

Gracz komputerowy posiada na tej mapie liczne jednostki konstrukcyjne i użyje ich w celu zastąpienia zniszczonych budynków, zwłaszcza reaktorów jądrowych i kopalni moho. Ustaw jeden wielki fort obronny, który może objąć swym zasięgiem obydwie doliny używane przez komputer, ale nie zapomnij o rejonie na wschodzie, gdzie zostaną wysłane pewne jednostki. Fort powinien zawierać przynajmniej 2 punishery i co najmniej 3 gaat guny i pulwarizery. Zostanie zaatakowany przez

ficosy i bulldogi, dlatego potrzebujesz samolotów patrolowych w tym rejonie, aby dały ci odpowiednie ostrzeżenie. Użyj w tym celu raczej avengerów niż finków. Trzymaj też w patrolu przynajmniej jedną jednostkę konstrukcyjną, ponieważ pulwarizery nie przetrwają długo po namierzeniu. Użyj punishera, którego zbudowałeś, aby zniszczyć statyczną obronę armów blisko północnej doliny, a także żeby wykończyć spidery na ścianach klifowych (spidery mogą sparaliżować twoje samoloty). Nie musisz rozrastać się na całe terytorium mapy celem odnalezienia metalu, ponieważ w rejonie, gdzie zacząłeś, możesz łatwo dostać przychód liczony powyżej 20, po tym jak przetrzucisz się z metal extractorów na kopalnie moho. Działo intimidator może objąć zasięgiem większe rejony mapy, dlatego używaj go do celowania w reaktory jądrowe, kopalnie moho i samoloty konstrukcyjne. Armowie posiadają berthę w północno-wschodnim rogu, powinienś zatem szybko ją rozwalić za pomocą twojego własnego działa lub używając bombowców strategicznych albo Rapierów. Musisz koniecznie wybudować małe siły vampów, ponieważ armowie skierują przeciwko tobie brawlerów, hawków i bombowce thunder. Jeśli masz dobry zasięg radarowy, możesz za pomocą vampów roznieść każdy wrogi samolot na zewnątrz twojej bazy. W razie niepowodzeń twoich hawków, najlepiej - a masz kilka bombowców hurricane - wypal je w powietrze, aby wykorzystać je przeciwko atakującym laserom powietrze-powietrze. Gdy zgasiłeś już gospodarke armów i zniszczyłeś wszystkie ich jednostki konstrukcyjne, zabij resztę jednostek za pomocą dowolnej broni (ale uważaj na kilka wież sentinel, które tu zostały).

### MISJA 24 - Surrounded and Pounded

Znajdujesz się w złej sytuacji. Twoje jednostki, które otrzymałeś "na wejściu", uległy zniszczeniu. Teren, gdzie zaczynasz, otoczony jest przez jednostki armów, poza tym jesteś dziesiętkokwany. Aby przetrwać, musisz wiedzieć, gdzie są położone jednostki armów oraz kiedy nadejdą. To oczywiście wymaga radaru. Ustaw wieże radarowe na wschodniej i zachodniej stronie masy i zacznij naprawy. Jednocześnie niech twój bot konstrukcyjny zajmie się produkcją zwykłych komponentów i struktur. Pojazdy nie wchodzą tu w rachubę, dlatego potrzebujesz laboratorium Kbotów i lotniska. Jak zwykle pulwarizery to twoi kumple, a chcesz mieć mnóstwo wrogą potężną dziurę. Kiedy siły armów zaczną maleć, przygotuj się na poszukiwania ich komandora, który powinien się gdzieś tutaj ukrywać (poszukaj w drzewach). Musisz go załatwić, by ukończyć misję. Kiedy ostatnia jednostka armów zostanie wysłana w niebyt, możesz śmiało przyznać: Zrobiłem To! Galaktyka Jest Moja!



bie za wcześniej. Tak szybko, jak możesz, zacznij od ścian pulwarizerów wokół twoich struktur z AK-ami robiącymi rozeznanie terenu. W tym czasie zacznij prace nad wszystkimi najważniejszymi i zaawansowanymi botami konstrukcyjnymi, aby zdobyć moc jądrową. W tych dniach będziesz potrzebował przynajmniej dwóch reaktorów jądrowych i wystarczającą liczbę metal makerów w celu użycia ich całej mocy wyjściowej (około 16). Teraz powinienś mieć dość zasobów wspierających parę zaawansowanych lotnisk. Niech jedno pracuje nad vampami, a drugie nad rapierami. Do tej chwili odparłeś najazd armów - nie zapomnij o tym, aby "namierzać" wciąż przygotowywały cele dla pulwarizerów. Jeśli twój zaawansowany bot konstrukcyjny nie ma nic do roboty, niech zacznie pracować nad kolejnym reaktorem jądrowym. Użyj połowy dodatkowej mocy metal makerów i przygotuj trzecie, zaawansowane lotnisko. Od tego momentu jest łatwo. Przygotuj dużą liczbę rapierów i wolno rozpracuj siły obronne armów. Na początku stracisz dość dużo jednostek, ale z czasem szybko miną i uda ci się wyrabić w strukturze wroga potężną dziurę. Kiedy siły armów zaczną maleć, przygotuj się na poszukiwania ich komandora, który powinien się gdzieś tutaj ukrywać (poszukaj w drzewach). Musisz go załatwić, by ukończyć misję. Kiedy ostatnia jednostka armów zostanie wysłana w niebyt, możesz śmiało przyznać: Zrobiłem To! Galaktyka Jest Moja!



# KONUNG

## LEGENDY PÓŁNOCY

### SZYBKI START, czyli kilka porad na początek gry

KONUNG jest grą bardzo złożoną, a poza tym na tyle nieliniową, że pełny opis przejścia przez nią z pewnością GRUBO przekroczyłby limit stron ULTRA-GRY. Poza tym zepsułyby przyjemność grania. Dlatego zdecydowaliśmy się zamieścić jedynie skrócony opis głównych wątków gry i to tylko dla jednej z trzech dostępnych postaci, czyli wikin-ga. Jeżeli na początku wybierzesz innego bohatera, gra potoczy się nieco inaczej (każda postać zaczyna w innej lokacji), jednak wiele wątków jest wspólnych dla wszystkich bohaterów. Możecie potraktować to jako swoisty trening lub, jeśli jesteście na tyle ambitni i zaprawieni na polu RPG, spróbować rozpocząć grę sami dowolnie wybraną postacią. Tak czy inaczej, życzymy wszystkim powodzenia, a przede wszystkim przyjemnego grania!

### Obszar gry I (??? - Game zone 1)

#### Stary obóz

- Zabij zielone mrówki, jak prosił uzdrowiciel.  
- Jeden z miejscowych poprosi cię, abyś odszukał jego żonę (znajdziesz ją w lokacji szamana mieszkającego w pobliżu wioski Sosnowy Las Łasic). Kiedy już ją odnajdziesz, pogadaj z nim, dzięki czemu otrzymasz nowe zadanie: tym razem będziesz musiał znaleźć dla niego nową żonę w lokacji Berezki.  
- Jakiś człowiek poprosi cię, abyś przyniósł mu do wioski Berezki magiczne piórko.  
- Jakiś złodziej ukradnie twoją część Smoczego Amuletu. Odszukaś ją w wiosce Berezki.

#### Wioska Skalki

- Starszy wioski poprosi cię, abyś odnalazł magiczny kamień (szaman znad otchłani ??? - Abyss wie, gdzie on jest).

#### Wioska Sosnowy Las

- Został porwany syn Starszego wioski. Znajdziesz go w północno-wschodnim rogu tego obszaru mapy. Zabij wszystkie potwory i porozmawiaj z dzieckiem.

#### Środkowy obóz

- Wioska potrzebuje wodza. Pogadaj ze Starszym i pozostaw w wiosce jednego z członków drużyny.

#### Berezki

- Dawno temu Starszy wioski stracił swego syna podczas najazdu bandytów

(jego syn jest obecnie kowalem w obozie Bizantyjczyków???)

- Pewien mężczyzna jest ojcem panny, która ma wyjść za mąż za mieszkańca starego obozu.

- Jeden z mieszkańców czeka na magiczne piórko (magic feather).  
- Miejskowy kupiec widział złodzieja, który ukradł twój Amulet. Pogadaj z nim (tylko uprzejmie), a następnie idź na rozmowę do Starszego wioski. Od niego dowiesz się, gdzie jest jaskinia, w której być może znajdziesz swój Amulet. Jaskinia znajduje się na południowy wschód od wioski.

- Wejść do jaskini i pogadaj z szamanem. Poprosi cię on, abyś przyniósł mu magiczne jabłko, które ukryte jest w pewnym tajemnym miejscu tej lokacji (wyjaśni ci, jak odnaleźć to miejsce). W zamian za jabłko otrzymasz część Amuletu. Tylko nie zjedz jabłka!

#### Górny obóz

- Zniszcz ożywioną Królową (???). Aby tego dokonać, będziesz musiał poznać specjalne magiczne zaklęcia. Szaman z lokacji starego obozu zna pierwszą część tego zaklęcia. Drugą część poznasz, gdy wypełnisz zadanie szamana z okolic wioski Skalki.  
- Rozwał wszystkie ożywierce i odpraw kilku członków drużyny, aby pozostali w wiosce. Jeden z nich zostanie wówczas Starszym. Udać się do niego razem z kimś, kto ma umiejętność budowniczego (building skill) 6 i poprosz Starszego o zgodę na budowę mostu. Dzięki temu będziesz mógł dostać się do następnego obszaru gry.

#### Szaman znad Otchłani (??? - Abyss)

- Szaman udzieli ci kilku wskazówek, jak dotrzeć do miejsca, w którym jest magiczny kamień. Gdy go odnajdziesz, zanieś go do wioski Skalki. Magiczny kamień jest nadzwyczaj ciężki i jeśli nie jesteś wystarczająco silny, będziesz potrzebował specjalnego artefaktu, aby go udźwignąć. Taki artefakt zdobędziesz u szamana ze Skalek.

#### Szaman z lokacji Skalki

- Tu kupisz artefakt nazywany Synem Księżycy, dzięki któremu udźwigniesz magiczny kamień.

#### Szaman z okolic starego obozu

- Ten szaman zna drugą część magicznego zaklęcia, które zniszczy ożywioną Królową (???).

#### Szaman z okolic górnego obozu

- Tu znajdziesz łopatę potrzebną do wykopywania ukrytych skarbów.  
- Zabij bandytów, których spotkasz w

południowo-wschodnim rogu tej lokacji. Pogadaj z szamanem, to dowiesz się, gdzie ukryta jest część starożytnej broni bohatera. Będziesz musiał ją wykopać.

#### Szaman z okolic środkowego obozu

- Odszukaj dla szamana kiel białego wilka. Kiel ukryty jest w labiryncie, który znajduje się w środku tej lokacji. Wejść do labiryntu i zdobądź kiel. Wewnątrz znajdziesz też kolejną część starożytnego miecza bohatera. Gdy poją-

przyjąć od niego zadanie, po wykonaniu którego szaman dobrowolnie zdejmie kłatwę z wioski.

- Jedna ze spotkanych kobiet skieruje cię w złą stronę - do szamana z okolic wioski Źródło. Będziesz musiał wcześniej pogadać z inną kobietą w okolicy szamana mieszkającego w pobliżu Sosnowego Lasu Łasic.

#### Wioska Źródło

- Na prośbę Starszego wioski zabij jadowite pajaki.



czyś obie części w panelu łączenia (??? (pod wizerunkiem postaci twojego bohatera), otrzymasz superbroń!

- Kiedy ukończysz tę misję, dostaniesz magiczną wracającą monetę (??? - eternal coin), dzięki której wszystko, co będziesz kupował w sklepach, będzie kosztować cię mniej pieniędzy.

### Obszar gry II (??? - Game zone 2)

#### Wioska Ruczaj

- Będziesz potrzebował co najmniej jednej osoby z umiejętnością budowniczego 6+. Gdy spełnisz ten warunek, udaj się do Starszego wioski i zapytaj o budowę mostu. Starszy podaruje ci artefakt dający +5 do umiejętności budowniczego, dzięki czemu zadanie stanie się dziecinnie proste!

#### Wioska Sosnowy Las Łasic

- Starszy wioski poprosi cię, abyś zabił szamana, który rzucił kłatwę na jego wioskę (znajduje się w lokacji szamana z okolic Sosnowego Lasu Łasic). Masz do wyboru: albo zabić szamana, albo

- Jeśli już rozmawiałeś z szamanem w wiosce Czarna Sosna (??? - Black Pine), miejscowy kupiec zdradzi ci, gdzie możesz znaleźć wilka.

#### Wioska Huntington

- To bandycka osada. Pogadaj z jej Starszym. Jeśli ci się poszczęści (czyli masz bardzo wysoką cechę charyzmy i wystarczająco duży fart), bandyci poddadzą się sami. Jednak to raczej wątpliwe i najprawdopodobniej bandyci zaatakują. Zabijaj jednego po drugim, aż wioska się podda.

#### Wioska Czarna Sosna

- Starszy wioski proponuje ci układ: jeśli pokonasz wszystkich wieśniaków (siłą lub wykonując zadania), to wybudują dla ciebie most wiodący do następnego obszaru gry (??? - game zone).  
- Uwaga! Jeśli grasz Wikingiem, Starszy dotrzyma swojej obietnicy, lecz jeśli grasz Bizantyjczykiem lub Słowianinem, po ukończeniu tej misji zostaniesz zaatakowany.

#### Szaman z okolic Sosnowego Lasu Łasic

- Wariant 1: zabij szamana w północno-

wo-wschodnim rogu tej mapy (??? - lokacji), to kłatwa zostanie zdjęta.

- Wariant 2: pogadaj z szamanem i spróbuj mu pomóc. Odszukaj jego syna, który został zamieniony w goblina i przywróć mu ludzką postać (goblina znaleziesz w okolicy szamana znad Brzegu Rzeki).

- Przy okazji możesz spotkać centaury, który porwał dziewczynę ze starego obozu. Zgodzi się ją uwolnić, jeśli przyniesiesz mu magiczny eliksir. Uwaga! To ten sam eliksir, który może odmienić syna szamana, więc zastanów się, które zadanie chcesz najpierw ukończyć, ponieważ jest szansa na zdobycie drugiego eliksiru.

- Gdy odwiedzisz szamana mieszkającego gdzieś w północno-zachodnim rogu tej mapy (???), dowiesz się, że może on przygotować dla ciebie taki eliksir, jeśli dostarczysz mu ogon klaczy (??? - zającą kitę - hare's tail), sokół szpon i butelkę wina (wszystkie te składniki zdobędziesz u szamana znad Brzegu Rzeki).

- Uwaga! Jeśli grasz Wikingiem lub Bizantyjczykiem, w południowo-wschodnim rogu mapy spotkasz dziewczynę, która wyśle cię do innej wioski Sosnowy Las Łasic.

#### Szaman znad Brzegu Rzeki

- W północnej części tej mapy (??? - lokacji) znajdziesz człowieka zamienionego w goblina. Pogadaj z nim i użyj magicznego eliksiru.

- U jednego ze złych goblinów znajdziesz ogon klaczy (??? - zającą kitę - hare's tale) - zabierz mu go (??? ją). Szpon sokoła jest zakopany w południowo-wschodniej części kultowego kręgu (??? - worship circle). U miejscowego szamana dostaniesz butelkę wina.

- U jednego z mchożyców znajdziesz lalkę, która przyda ci się później, gdy spotkasz szamana z okolic Czarnej Gaju (???).

#### Szaman z okolic Huntington

- W tej lokacji nie ma żadnych zadań, uzyskasz tu jedynie garść pożytecznych informacji.

#### Szaman ze Źródła

- Jeśli szukasz wilka, miejscowy szaman skieruje cię do wioski Źródło.  
- W południowo-wschodniej części tej mapy na jednej z połączonych mostami

wyseppek, ukryta jest legendarna tarcza bohatera.

- W południowo-zachodniej części tej mapy możesz spotkać dwóch mieszkańców Bagnisk strzegących legendarnego łuku bohatera.

#### Szaman z okolic Czarnej Sosny (??? - Black Pine)

- Daj szamanowi lalkę, którą odebrałeś mchożycowi w lokacji brzegu rzeki.

- Gdzieś na środku tej mapy znajdziesz człowieka, który wyjawia ci miejsce kryjówki wilka, pod warunkiem że wcześniej porozmawiałeś z kobietami, kupcem i szamanem w lokacji wioski Źródło.

- Wejść do kryjówki wilka i zabij go. W ten sposób zdobędziesz kolejną część Amuletu (o ile nie grasz wilkiem :)

### Obszar gry III (??? - Game zone 3)

#### Dolny obóz

- Most w tej okolicy opanowała mięsożerna roślina. Wyjątkowo trudno jest ją pokonać, na szczęście istnieje specjalna broń - miecz zguby przeciwko takim stworom. Jeśli chcesz go mieć, musisz zdobyć artefakt zwany Wielkim Magnezem. Znajdziesz go u szamana z okolic dolnego obozu.

- Gdy będziesz już miał Wielki Magnes, wróć do wioski i użyj go (w twoim ekwipunku pojawi się miecz). Za pomocą nowej broni poradzisz sobie z każdym "chwastem" :)

- Po zlikwidowaniu mięsożerne roślina Starszy wioski przyjmie przekazany przez ciebie dar od szamana z leśnego obozu (dostaniesz go później).

- Miejskowy wódz wyśle cię z misją do wodza leśnego obozu, pod warunkiem że wcześniej w lokacji leśnego obozu porozmawiasz z pewnym człowiekiem o antybizantyjskich działaniach.

#### Leśny obóz

- Okolicę terroryzuje wielka horda kościotrupów (??? - skeletons). Trudno ją pokonać, gdyż kościotrupy mają to do siebie, że się regenerują. Dlatego będzie ci potrzebna specjalna magiczna lampa, która zniszczy kościotrupy razem z ich przywódcą. Udać się do szamana z okolic bizantyjskiego obozu (??? i poprosz go o lampę.

- Użyj lampy, to kościotrupy zginą bezpowrotnie.

- Pogadaj z wieśniakiem, który stoi w miejscu. Poprosi cię, abyś odwiedził wodza dolnego obozu (o ile nie grasz Bizantyjczykiem).

#### Bizantyjski obóz

- Na wschód od obozu spoczywa pod ziemią legendarna hełm bohatera, który możesz odkopać. Poszukaj pięć brzoś rosnących w dwóch zbiegających się na kształt litery "V" rzędach i kop w pobliżu najgrubszej z nich.

#### Wioska Gaj

- Sprowadź do wioski kowala i wodza. Kiedy będą w twojej drużynie, pogadaj ze Starszym wioski, a następnie odpraw ich.

- Pomóż człowiekowi stojącemu po zachodniej stronie wioski. Zabij żmije (na Południu) i zwróć mu pieniądze. Uwaga! Jeśli zatrzymasz pieniądze, nie dostaniesz magicznej fujarki, która jest wyjątkowo użytecznym artefaktem, gdyż odstrasza potwory.

#### Szaman z okolic dolnego obozu

- Zabij robale (południowo-wschodni róg mapy), a następnie kup Wielki Ma-



gnes, dzięki któremu otrzymasz "chwastobójczy" miecz potrzebny do wypłwienia mięsożernych roślin w dolnym obozie.

#### Szaman z okolic leśnego obozu

- Za pomocą "chwastobójczego" miecza zguby wykarczuj wszystkie mięsożerne rośliny na terenie całej mapy. Kiedy już się z tym uporasz, szaman poprosi cię, abyś dostarczył Starszemu z dolnego obozu butelkę wina.  
- Po wykonaniu zlecenia szaman zgodzi się odsprzedać ci duplikator (będziesz go później potrzebował, aby wejść do pogrzebanego miasta (??? - Buried City)).

#### Szaman z okolic bizantyjskiego obozu

- Szaman opowie ci o specjalnej lampie, która niszczy martwiaki, jednak nie wie, gdzie można ją znaleźć. Udać się do lokacji wioski Gaju i pogadaj z miejscowym szamanem. Mając już lampę, wróć do szamana, który ci o niej opo-

wiedział. Po rozmowie uaktywni jej moc.

- Wróć do leśnego obozu i wykończ za pomocą lampy wszystkie kościotrupy.

- Po odbyciu rozmów z obydwoma wodzami, utnij sobie pogawędkę z człowiekiem stojącym w północno-zachodnim rogu. W ten sposób dowiesz się, gdzie jest ukryty obóz twojego trzeciego wroga. Pokonaj wszystkich przeciwników, dzięki czemu zdobędziesz trzecią część Amuletu.  
- Inny szaman poprosi cię, abyś przyniósł mu skrzynię (znajduje się na tej mapie, strzeżona przez żmije).

#### Szaman z okolic Gaju

- Kup u szamana magiczną lampę. Wróć do szamana z okolic bizantyjskiego obozu.

#### Szaman znad Ruczaju

- Drogę zagrażdza ci centaur. Użyj duplikatora, by powielić każdą część Smoczego Amuletu. Daj fałszywy centaurowi i masz go z głowy. Wejść do jaskini.

- W jaskini staniesz przed drzwiami pilnowanymi przez potwora. Pogadaj z nim, potem zabij go, a następnie przejdź przez drzwi.

- Dalej są trzy pary zamkniętych na klucz drzwi w kolorach odpowiadających otwierającym je kluczom. Musisz znaleźć te trzy klucze, każdy jest ukryty w jakiejś jaskini na innym obszarze gry.  
- Aby otworzyć każde z tych drzwi, musisz stanąć na kręgu jak najbliższej nich i kliknąć prawym przyciskiem myszy odpowiedni klucz.

- Po otwarciu trzecich drzwi natkniesz się na smoka. W tym momencie musisz mieć cały Amulet (musisz złożyć go do kupy w panelu łączenia (???), zanim wdasz się w gadkę ze smokiem).

- Ufff... Teraz już możesz pogadać ze smokiem.

- Czy to już koniec? O nie, spróbuj ukończyć grę pozostałymi dwoma bohaterami. Czekają cię nowe przygody...

POWODZENIA!





# Kolekcja XXI wieku najlepsze gry

Inquisitor

**K**olekcja XXI wieku: najlepsze gry to tytuł serii, której pomysłodawcą i wydawcą jest warszawski MarkSoft. W kolekcji ukazało się już kilka dobrych, szalenie grywalnych tytułów, m.in. Spearhead, IF-22 Persian Gulf czy Carrier. Najnowsza seria nieco starszych, ale wciąż gorących gier zarytutowana jest The Great Battles i składa się z trzech strategicznych tytułów.



Kupując pakiet MarkSoftu, dostaniemy Caesara, Hannibala i Aleksandra. Wszystkie trzy tytuły wydało Magic Interactive, a jest to o tyle ważne, że Caesar to również tytuł innej starszej gry wydanej przez Sienę i Impressions. Jak łatwo się domyślić, wszystkie trzy tytuły traktują o starożytności, a dokładniej o największych bitwach sprzed wieków.

Trzeba pamiętać, że gry, które wydał w swej kolekcji MarkSoft, nie są już pierwszej młodości. Wyraźnie widać to na ekranie monitora, ale ponieważ to strategie, wizualna strona gier nie ma aż tak wielkiego znaczenia. Dodatkowo warto wiedzieć, że Caesar, Hannibal i Alexander opierają się na tym samym engine'ie, a więc są do siebie bardzo zbliżone graficznie.

Pierwsza gra z serii, Alexander, a właściwie The Great Battles of Alexander - dotyczy oczywiście jednego z największych przywódców wojskowych, wybitnego stratega i taktyka, a także znakomitego polityka i administratora.

Aleksander zmarł w Babilonie podczas przygotowań do podboju Arabii, Kartaginy i Italii. W grze przyjdzie ci ponownie stoczyć bitwy Aleksandra i dokonać jego dzieła. Jeżeli chcesz zyskać szlachetny przydomek macedońskiego wodza, będziesz musiał zjednoczyć narody greckie, zetrzeć w pył imperium perskie i stać się żywym bogiem - faraonem.

Być może jednak uważasz, że skoro wielkie imperium Aleksandra i tak zostało rozdrapane przez diadochów, lepiej wcielić się we wroga Aleksandra. Możesz stać się królem Persji, Dariuszem III, Kodomanusem, wielkim wodzem Memnonem, Porusem i innymi.

A animacja gry nie jest oczywiście zachwycająca, jednak szczegółowość i wieniec oddanie autentycznego uzbrojenia wojska robi wrażenie nawet teraz.

**Caesar rozgrywa się w pierwszym wieku p.n.e., czyli w okresie wojny domowej pomiędzy Gajuszem Juliuszem Cezarem a Pompejuszem Wielkim.**

Animacja gry nie jest oczywiście zachwycająca, jednak szczegółowość i wieniec oddanie autentycznego uzbrojenia wojska robi wrażenie nawet teraz.

Wielkie bitwy Aleksandra to oprócz dokładnych symulacji bitew, autentycznego uzbrojenia i taktyki, również możliwość gry pojedynczej lub wieloosobowej przez sieć lokalną lub Internet. Pozwól sobie na odrobinę megalomanii. Stań się Aleksandrem Wielkim!

Jeżeli spodobała ci się szarża słoń, sięgnij po Hannibala, drugą grę z cyklu. Będziesz miał do dyspozycji całą armię tych czołgów starożytności, 25 tysięcy żołnierzy stanie pod twoją komendą, by rzucić Imperium Rzymskie na

kolana! Czas odwrócić bieg historii - w rzeczywistości to Hannibal poniósł słynną klęskę. Mimo szeregu zwycięskich bitew nie był w stanie przełamać potęgi Rzymu, który niepodzielnie panował na morzu i blokował drogi zaopatrzenia Kartagińczyków. Dobrą passę Hannibala przerwał wreszcie Scypion Afrykański, zadając mu dotkliwe straty pod Zamą w roku 202 p.n.e. Masz również okazję wycofać z przeszłości inne bitwy, m.in. pod Baeculą, Trebbia, Cannae i Magnesią, rozgrywając je na nowo. W The Great Battles of Hannibal wyraźnie zrobinowano teren bitew i działań wojennych. Potyczki w górach, lesie lub na pustyni wymagają odmiennych taktyk - w ten sposób zwycięstwo nigdy nie będzie proste i łatwe. Również warunki triumfu w wielu bitwach są odmienne, tak więc podbić Rzym na pewno nie będzie łatwo. W swym pochodzie do Rzymu Hannibal musi podporządkować sobie Gallie, Samnium, Wielką Grecję i Sycylię.

Tak jak poprzednio, gra dokładnie odwzorowała zdarzenia historyczne, siłę i rodzaj i wygląd starożytnych wojsk. Każdy fan strategii będzie zachwycony.

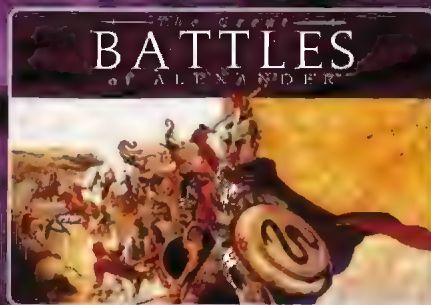
The Great Battle of Caesar to ostatnia część trylogii. Bitwy, które rozegrał, dotyczą najgorętszego okresu w historii starożytnego Rzymu, czyli upadku ustroju republikańskiego i powstania Cesarstwa. Przypomnij tylko, że rywalizacja między nobilitami i ekwitami o dochody z prowincji spowodowała powstanie stronnictw popularnych i optymatów. Walki tych stronnictw osłabiły władzę senatu i doprowadziły do wojen domowych (88-86 p.n.e. Mariusz, Sulla) i triumwiratów. Nastąpiła dyktatura Cezara i wybuchła wojna Oktawiana z Antoniuszem. Właśnie bitwy Cezara (czyli Gajusza Juliusza Cezara) zrekonstruowano w grze. Standardowo dostępne są kampanie, w których Cezar próbuje wygrać wojnę domową i zostać zwycięskim wodzem - Imperatorem. Rozegrać m.in. jego decydującą bitwę pod Munda. W 45 p.n.e. wojska Cezara odniosły tam zwycięstwo nad synami Pompejusza Wielkiego, Gnejuszem i Sekstusem. Stoczycie też szereg innych potyczek, od choćby pod Cheroneą, Bibracte, Sabis, Falsalus.

Przy okazji, przypomnij mi się kinowy hit ostatnich miesięcy "Gladiator" i tytuł, jakim legioniści określali Maximusa - generał. Dowódcę legionów w armii rzymskiej w okresie Cesarstwa był legat (z łac. legatus - "posłaniec"), będący pomocnikiem prokonsula. Generał natomiast to stopień wojskowy wprowadzony dopiero w XVI w. we Francji. Kiedy legioniści witają Maximusa owym "generale" - flaki mi się przewracają. Niech Jowisz wybaczy Amerykanom.

W grze pojawiają się nowe formacje wojskowe i uzbrojenie. Będzie to np. artyleria, czyli katapulty i balisty. Jeśli chodzi o podziały, nowością jest np. kohorta, czyli rzymski oddział składający się głównie z piechoty, który stanowił dziesiątą część legionu (kohorta liczyła ok. 400 ludzi). Nowością są również fortyfikacje i możliwość oblężenia. The Great Battles of Caesar na pewno jest najbardziej rozwiniętą grą z cyklu i doskonałym jego podsumowaniem.

Każda z trzech strategii składających się na "Kolekcję XXI wieku" MarkSoftu zasługuje na uwagę. Dla stratega są to po prostu skarby.

Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, że za pomocą sieci lokalnej lub Internetu może zagrać nawet 12 zawodników. Cena pakietu jest przy tym wyjątkowo niska. Wystarczy, że odchudzisz świnkę o 29 złotych, a wymienione gry będą twoje. Zastanawiasz się jeszcze?



## Myślisz że PLUS to tylko solucje?



## Pora zmienić zdanie!





**25 grudnia**  
Wesołych, cholera. Świat! Jeszcze wię-

*Do wakacji CORAZ bliżej! Tym optymistycznym akcentem zachęcam do lektury działu, którego JE-DYNYM celem jest wprowadzenie was w możliwie dobry humor. Przypominam, że zawarte tu teksty są autorstwa czytelników CDA lub zostały wyszerpane w zakamarkach Słeci.*

**...którego przedstawiciela:**

1. Pracuję w bardzo dziwnych godzinach (często wieczorami i w nocy).
2. Ma wielu różnych klientów.
3. Pytana o zawód najczęściej wymyśla historie o tym, że robi zupełnie coś innego.
4. Za usługi jej firmy trzeba dużo zapłacić.
5. Jest dobrze wynagradzana, ale jej szef zabiera większość pieniędzy.

Jest to autentyczne wydarzenie sprzed jakiś dwóch, trzech miesięcy. Siedzę sobie w domu przy komputerze, nagle światło dziwnym trafem robi się coraz jaśniejsze, po chwili wyłącza się telewizor, światło gaśnie, a z komputera wydobywa się ciekawy zapach... Po paru chwilach napięcie w sieci znów się pojawia, niestety mój komputer już się nie podnosi. Okazało się, że spaliła się płyta główna, a konkretnie moduł zasilania na płycie... Ponieważ kiedyś słyszałem, że energetyka zwraca pieniądze za szkody wynikłe z prądu w sieci elektrycznej, ufnie wybieram numer do elektrowni,

(Kurcze, mają wykrywacz kłamstw po drugiej stronie, nie spodziewałem się...)  
Ja: (śłodko) Dlaczego pan tak uważa?  
On: Jeśliby miał pan UPS-a, to by się panu komputer nie spalił.  
Ja: Ale przecież się spalił!  
On: Pewnie UPS był niesprawny, nie

### Pytanie#5

**Co byś zrobił, gdybyś umarł?**

Jest to najtrudniejsze pytanie (prawdziwa odpowiedź oczywiście brzmi: kupić sobie Jaguara i jacht). Jakkolwiek odpowiesz na to pytanie, bądź przygotowany na wiele pytań dodatkowych takich jak:

...raz do was mówię, więc skądże mi  
mieć swoje autorytary i co tam macie.  
\*Ponieważ macie krótką pamięć, to i ja  
skrótco, o czym mam mówić.  
\*Nad twoją pracą domową myślała chy-  
ba cała rodzina, bo jeden człowiek takich  
glupot by nie wymyślił.  
\*Rozum u ciebie taki, jak spódniczka. Mini-  
\*Jak mi na tej emeryturze będzie już zby-  
dobrze, to sobie o was przypomnę, ale  
czy ja wtedy będę coś pamiętała?  
\*Wy, jak psy Pawłowa, reagujecie tylko  
na dzwonić.  
\*Oprócz wychowania z domu nie należy  
nic wynosić.  
\*Jedyne, co wyraźnie słyszę zamiast od-  
powiedzi, to twoje milczenie.

Chemia:  
\*Opisz konsekwencje wynalezienia prochu strzelniczego. Podaj najważniejsze daty z tym związane. ☐

**Pytanie #1**  
**O czym myślisz?**  
Poprawna odpowiedź brzmi: "przepraszam kochanie, zamysliłem się. Myślałem właśnie, jakie to szczęście, że ciebie spotkałem. Jesteś taka wyjątkowa: inteligentna, wspaniała, czuła, ciepła i tro-



\*Piórno dlatego leci z nieba na ziemię zygakiem, bo właściwie nie bardzo wie, gdzie ma trafić.

\*Ucz się chociaż o elektryczności, to w przyszłości będziesz mógł obsługiwać elektrycznego pastucha.

\*Jeśli człowiek zamierza żyć parę lat, to nie powinien wyrzucać kratków,

\*Leky podnieść na pomysł, a

...jak, nie przymierzając, posel w  
...ługo, mętnie i nie do rzeczy.  
...y uczeŃ - to brzmi trochę jak  
...szuler.

nie zadań z matematyki.  
chowuj się jak dżentelcham.  
czcze raz zrobisz z siebie taką seks-  
tadziezadwonię po saperów, niech  
ozą i rozbroją.  
ę ci bardzo, ale obędę się bez  
u prasowego.

...aż macie krótką pamięć, to i ja mam krótką pamięć, o czym mam mówić. ...poją pracę domową myślała chybicie, bo jeden człowiek takich rzeczy nie wymyślił. ...ciebie taki, jak spódniczka. Mini

to sobie o was przypominę, ale  
czy będą coś pamiętać?  
Pisy Pawłowa, reagujecie tylko  
nki.  
wychowania z domu nie należy  
osić.  
co wyraźnie słyszę zamiast od  
i, to twoje milczenie.







# Kurs HTML-a

**Cześć! To już nasze trzecie spotkanie. Dzisiaj miało być o Javascriptcie, jednak postanowiłem opisać dokładniej temat taga <body>. Oprócz tego powiem trochę o tabelkach oraz uzupełnię waszą wiedzę na temat formatowania tekstu.**

**Jarek "Metzger" Ostrowski**  
e-mail darkwater@interia.pl

Na zakończenie krótki opis programu graficznego. Zauważyliście również, że czasem "<body>" piszę jako "<BODY>" lub też zamiast "<font size=3>" wypisuję "<font s'ize=3>". Otóż, tak na serio, to nie jest ważne. Po prostu czasem napiszę się tak, a czasem inaczej. HTML jest językiem dość luźnym. A tak naprawdę, to pisać, jak wam się podoba. To się dotyczy akurat tylko HTML-a, z Javascriptem jest zupełnie na odwrót :). W listach często pytacie, jak ustawić tło. Tak jak i parę innych przydatnych rzeczy, wstawiamy je w znaczniku <body>. Żeby wszystko było przejrzyste i schludne, przykład numer jeden, czyli: wszystko naraz, a potem rozkład :).

```
<body bgcolor="xxx" background="xxx.yyy" text="xxx" link="xxx" alink="xxx" vlink="xxx" leftmargin="xxx" topmargin="xxx">
```

bgcolor="xxx" - ustawia kolor tła. Kolor może być, jak się za pewne domyślacie, po angielsku, jak również w heksach (tabelkę z kolorami mieliście w pierwszym numerze).

background="xxx.yyy" - czyli... obrazek jako tło. Radzę nie stosować nic powyżej 30 kb :).

text="xxx" - kolor, jaki będzie miał tekst na stronie. Wartość domyślna to czarny.

link="xxx" - kolor linków na stronie.

alink="xxx" - active link, czyli po naszymu aktywny link. Będzie nim odsyłacz,

który ostatnio kliknęliśmy.

vlink="xxx" - visited link, inaczej rzecz ujmując: odsyłacz, który już kiedyś kliknęliśmy.

leftmargin="xxx" - nic innego jak lewy margines. Im większa wartość tym margines większy.

topmargin="xxx" - to samo co wyżej, ale tym razem chodzi o górny.

No to już koniec pisania o tym "ciele" :). Ktoś mnie kiedyś spytał, co oznacza to "<p>&nbsp;&nbsp;&nbsp;</p>", które występuje w kodzie HTML generowanym przez edytory graficzne. Otóż jest to sztuczne opuszczenie tekstu o parę linijek w dół. Stosuje się, ponieważ samo <p> przesuwa tylko o dwie linijki w dół. Nawet zastosowanie <p><p>... nie pomaga. No, już chyba wszystko jasne, a teraz obiecane formatowanie tekstu. Na początek coś prostego. Wypunktowanie tekstu. Przydaje się do zrobienia, powiedzmy, celów naszej strony. Najprostszym na to sposobem jest użycie tagów:

```
<ul>
<li>1 bla bla
<li>2 bla bla
</ul>
```

Tak naprawdę wystarczy wpisać samo <li>, jednak wtedy tracimy możliwość edycji wyglądu wypunktowania. A tych możliwości mamy kilka, przedstawię wam dwie z nich:

<ul type="square"> - punkty są kwadratowe oraz <ul type="circle"> - punkty są okrągłe, lecz puste w środku.

Teraz zajmijmy się czymś przydatnym. Mam na myśli zmianę czcionki na stronie. Jak na razie zmienialiśmy jedynie jej grubość czy też ją pochylałmy, dziś zmienimy ją na inną. Pozostaje jeszcze wybór odpowiedniego fontu. Najtrudniejsze w tym wszystkim jest to, że jeżeli stronę zaplanujemy w jakiejś mało spotykanej

czcionce, to wówczas odbiorca, który jej nie ma, zobaczy stronę o zupełnie innym wyglądzie. Rozwiązaniem jest zamieszczenie linku na stronie, pod którym będzie się znajdował używany font przygotowany do ściągnięcia. Na całe szczęście Windows ma tych czcionek niemałą liczbę, więc jakiś wybór istnieje. Aby zastosować inną czcionkę niż domyślna, wpisujemy:

```
<font face="nazwa_fontu"> </font>
```

Teraz trzeba tylko znać nazwę czcionki :). Oto niektóre z nich. Nieorientowanym podpowiem, że własne czcionki macie w katalogu Fonts. Jeżeli nie macie którejś z nich, to nie wpadajcie w panikę: Arial, Courier, MS Serif, System, Verdana. Oczywiście jest ich dużo więcej. I tutaj mam mały tips: jeżeli bardzo chcecie zastosować jakąś czcionkę, ale tylko po to, aby zrobić ładny tytuł, to... napisz tekst tytułowy w jakimś obrazku i wstaw go na stronę. Na zakończenie operacji formatowania tekstów jeszcze dwa mniej lub bardziej przydatne znaczniki:

```
<strike></strike> lub <s></s>
```

Najwyklesze w świecie przekreślenie tekstu. Jednak z tego, co słyszałem, bardziej zaleca się stosowanie znacznika <del></del>, ale "róbta, co chceta". Jest jeszcze coś. Jeżeli chcecie oddzielić od siebie dwie rzeczy, to stosujemy wówczas linię poziomą, która przetrnie nam ekran. Ale uważajcie, ponieważ ten kod jest STRASZNY E trudny do zapamiętania.

```
<hr>
```

To tyle :). Obiecałem na początku, że wyjawię wam jeszcze małą tajemnicę na temat tabelki. Otóż na 100% zauważyliście, że pojedyncze komórki wyglądają brzydko, kiedy jest ich dużo na ekranie. Istnieje jedno rozwiązanie. Należy zastosować dwa proste parametry, dzięki którym strona będzie wyglądała niczym Fpp-Zone.

```
<table border="0" cellspacing="0" cellpadding="0" bordercolor="red"> </table>
```

Tak to mniej więcej wygląda. Na pewno zauważyliście parę nowych parametrów. Przedstawię je w tradycyjnej formie czynników pierwszych:

cellspacing="x" - dzięki wartości x możemy ustalić wygląd obramowania pojedynczej komórki:

cellpadding="x" - jeżeli chcemy, aby odstęp między komórkami był mniejszy lub większy, używamy właśnie tego parametru.

No to jeszcze jedna mała wskazówka. Jeśli chcemy mieć z góry ustaloną wielkość tabelki, to spokojnie kopiujemy sobie poniższy kod:

```
<table width="xxx" height="xxx">
```

## CZ.3

Jak się zapewne domyślacie, w miejsce x-ów wpisujecie wartości liczbowe lub procentowe. Jednak radzę pisać zwykłe liczby, ponieważ w przypadku używania procentów strona będzie zupełnie inaczej wyglądać w innej rozdzielczości niż ta, w której była ona tworzona. Pamiętajcie, że większość rzeczy, które działają na całej tabeli, nie!le! sprawuje się w przypadku pojedynczej komórki.

A teraz z cyklu... programy graficzne!!! Dziś zajmijmy się prostym, a zarazem bardzo zaawansowanym technicznie programem graficznym. Jego nazwa to "Adobe Imager Styler". Ktoś słabo znający się na HTML-u na pewno uzna go za świetny program graficzny. Jednak nie jest to jego główne zadanie. Nadaje się również do projektowania prostych i ładnie wyglądających stron WWW. Jak dla mnie, kod HTML, w którym program zapisuje, nie wygląda najlepiej. Dlatego przy pracy z programem najpierw generuję stronę główną z przyciskami, logo... a potem? Wybieram opcję eksport, kasuję wszystkie pliki .htm i ręcznie edytuję swój własny kod. Program obsługuje generowanie efektów Javascript, między innymi te do animacji obrazka "ludzik", a.mąger Stylera polecam wszystkim tym, którzy lubią bawić się w generowanie dużej liczby ładnie wyglądających stron. Ogromnym plusem dla programu jest to, że świetnie kompresuje obrazki. Przynajmniej w porównaniu z Paint Shopem :). Ogólnie rzecz biorąc, polecam ten program. No i na zakończenie liścik.

Hi, mam pewną uwagę odnośnie twojego kursu. Komenda DTD powinna wyglądać tak:  
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">. Chodzi o interpretowanie strony przez Netscape'a. Spróbuj wpisać to, co podałem w kursie i uruchomić pod Netscape'em. Cała strona się rozjedzie na długość. To tyle. Pozdrawiam. Michał Gładyszek

Cześć! No więc: dzięki za sprostowanie. Na swoją obronę powiem tyle, że, jak napisałem, kurs jest dla początkujących webmasterów, którzy pracują pod IE. Ale spoko, w okolicach 7 numeru powiem trochę o wpadkach, które mogą się zdarzyć na różnych przeglądarkach. A propos listów, to jeszcze małe sprostowanie. Często mnie pytacie, jak co zrobić. Nie żeby mi to przeszkadzało, ale proszę nie którychś (ci, o których mowa, wiedzą), aby bardziej precyzowali pytania. Przykład? Proszę: "www.dd.ppr.r, zajrzyj i powiedz co źle". :). Żegnajcie czytelnicy CDA... W następnym numerze zajmijmy się tym, co miało być chyba dzisiaj, czyli... Javascriptem! Oprócz tego pokażę wam... coś wam pokażę. Jednak nie będzie to związane bezpośrednio z HTML-em, a raczej z webmasterowaniem.

# Mówiłem Ci Lucek, ja tu jeszcze wrócę...

"Ja tu jeszcze wrócę" KAZIK MELASSA

PolARX & Razel (Blue East Software)

Czołem paskalowcy! Zgodnie z obietnicą powracamy pełni zapału i z garścią nowych pomysłów :). Wiedząc, że to dzięki wam i waszym pomysłom jesteśmy tu, I za to wam BIG THX :). No ale może przejdźmy do konkretów, czyli do tego, co znajduje się poniżej. A myślimy, że zawartość u dołu powinna sprawić wam przyjemność, BIG oczywiście :). Otóż postaramy się wspólnie napisać grę. Tak, nie przesłyszeliście się. GRĘ. I w tym momencie może niektórzy się rozczarują - nie Quake4 :(. No ale mimo wszystko mamy nadzieję, że i tak będziecie zadowoleni. A gra, o której mowa, to piłkarzyki! No co, nie wiecie, o co chodzi? Nie wierzyml! Nigdy nie graliśmy na lekcjach w piłkarzyki? Rysuje się boisko na kartce w kratkę, dwie bramki i heja! (A te piłkarzyki! - dop. WY :)). Dla formalności jednak wyjaśnimy, na czym dokładnie owa gra ma polegać. Boisko ma rozmiar 10 x 8 krutek. Po przeciwnych stronach na przeciwko siebie znajdują się bramki rozmiaru dwóch krutek, wysunięte jedną kratkę za linię boiska. Grę rozpoczynamy od środka. Celem jest wbić piłki do bramki przeciwnika :). Poruszamy się po liniach i po przekątnych, oznacza to, że z każdego miejsca boiska możemy iść w 8 różnych stron. Dobra, to już wiecie, co będziemy dziś robić. Zabieramy się więc do pracy.

Nie wiemy, czy pamiętacie, bo było to ponad rok temu, obiecaliśmy wam grę wykorzystującą tablice. Obietnicy dotrzymujemy. Gra, którą za chwilę napiszemy, będzie wykorzystywać, Szkoła gadania, rozpoczniemy pisanie programu.

Na początku stworzymy procedurę, która umożliwi nam "poruszanie się zawodnikiem". A konkretnie przypiszę klawiszom klawiaturowym ruchy (tej po prawej stronie, ze strzałkami i cyferkami:)) ruch w ustaloną stronę, tak abyśmy otrzymali następujący efekt:

klawisz 7 - ruch w lewy górny róg (oznaczmy cyfrą 1)  
klawisz 8 - ruch w górę (oznaczmy cyfrą 2)  
klawisz 9 - ruch w prawy górny róg (oznaczmy cyfrą 3)  
klawisz 4 - ruch w lewo (oznaczmy cyfrą 8)  
klawisz 6 - ruch w prawo (oznaczmy cyfrą 4)  
klawisz 1 - ruch w lewy dolny róg (oznaczmy cyfrą 7)  
klawisz 2 - ruch w dół (oznaczmy cyfrą 6)  
klawisz 3 - ruch w prawy dolny róg (oznaczmy cyfrą 5)

Aby tego dokonać, posłużymy się znaną chyba wszystkim funkcją readkey. A w jaki dokładnie sposób? Po prostu spojrzcie poniżej.

```
program pilkarzyki01;
uses crt,graph;
var sterownik,tryb:integer;
znak:char;
x,y:byte;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...lbgil');
end;
```

```
procedure klawisze;
begin
  x:=16;
  y:=12;
```

```
moveto(320,240);
repeat
  znak:=readkey;
  if znak=#0 then
    begin
      znak:=readkey;
      if znak=#71 then
        begin
          x:=x-1;
          y:=y-1;
        end;
      if znak=#72 then
        begin
          y:=y-1;
        end;
      if znak=#73 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y-1;
        end;
      if znak=#75 then
        begin
          x:=x-1;
        end;
      if znak=#77 then
        begin
          x:=x+1;
        end;
      if znak=#79 then
        begin
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#80 then
        begin
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#81 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#82 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#83 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#84 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#85 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#86 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#87 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#88 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#89 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#90 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#91 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#92 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#93 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#94 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#95 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#96 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#97 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#98 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#99 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#100 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#101 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#102 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#103 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#104 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#105 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#106 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#107 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#108 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#109 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#110 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#111 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#112 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#113 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#114 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#115 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#116 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#117 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#118 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#119 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#120 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#121 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#122 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#123 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#124 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#125 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#126 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#127 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#128 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#129 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#130 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#131 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#132 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#133 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#134 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#135 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#136 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#137 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#138 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#139 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#140 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#141 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#142 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#143 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#144 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#145 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#146 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#147 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#148 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#149 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#150 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#151 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#152 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#153 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#154 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#155 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#156 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#157 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#158 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#159 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#160 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#161 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#162 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#163 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#164 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#165 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#166 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#167 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#168 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#169 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#170 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#171 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#172 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#173 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#174 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#175 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#176 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#177 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#178 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#179 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#180 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#181 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#182 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#183 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#184 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#185 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#186 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#187 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#188 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#189 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#190 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#191 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#192 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#193 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#194 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#195 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#196 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#197 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#198 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#199 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#200 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#201 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#202 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#203 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#204 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#205 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#206 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#207 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#208 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#209 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#210 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#211 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#212 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#213 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#214 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#215 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#216 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#217 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#218 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#219 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#220 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#221 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#222 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#223 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#224 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#225 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#226 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#227 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#228 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#229 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#230 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#231 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#232 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#233 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#234 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#235 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#236 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#237 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#238 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#239 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#240 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#241 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#242 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#243 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#244 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#245 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#246 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#247 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#248 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#249 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#250 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#251 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#252 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#253 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#254 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#255 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#256 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#257 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#258 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#259 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#260 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#261 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#262 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#263 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#264 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#265 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#266 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#267 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#268 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#269 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#270 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#271 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#272 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#273 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#274 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#275 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#276 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#277 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#278 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#279 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#280 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#281 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#282 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#283 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#284 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#285 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#286 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#287 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#288 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#289 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#290 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#291 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#292 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#293 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#294 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#295 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#296 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#297 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#298 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#299 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#300 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#301 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#302 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#303 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#304 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=y+1;
        end;
      if znak=#305 then
        begin
          x:=x+1;
          y:=
```



procedure ograniczenie;  
{jak wyżej}

procedure boisko;

```
begin
  moveto(239,341);
  lineto(239,139);
  lineto(299,139);
  lineto(299,119);
  lineto(341,119);
  lineto(341,139);
  lineto(401,139);
  lineto(401,341);
  lineto(341,341);
  lineto(341,361);
  lineto(299,361);
  lineto(299,341);
  lineto(239,341);
  setfillstyle(1,2);
  floodfill(320,240,15);
end;
```

procedure klawisze;

```
begin
  k:=1;
  wx:=5;
  wy:=7;
  x:=16;
  y:=12;
  moveto(320,240);
  repeat
    wk:=0;
    wsk:=0;
    znak:=readkey;
    if znak=#0 then
      begin
        znak:=readkey;
        if (znak=#71) and (wx>1) and (wy>1)
          and (a[wx,wy,1]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,1]:=-1;
            x:=x-1;
            y:=y-1;
            wx:=wx-1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,5]:=-1;
            wk:=5;
          end;
        if (znak=#72) and (wx>1) and (wx<9)
          and (wy>1) and (a[wx,wy,2]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,2]:=-1;
            y:=y-1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,6]:=-1;
            wk:=6;
          end;
        if (znak=#73) and (wx<9) and (wy>1)
          and (a[wx,wy,3]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,3]:=-1;
            x:=x+1;
            y:=y-1;
            wx:=wx+1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,7]:=-1;
            wk:=7;
          end;
        if (znak=#75) and (wx>1) and
          (a[wx,wy,8]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,8]:=-1;
            x:=x-1;
            wx:=wx-1;
            a[wx,wy,4]:=-1;
            wk:=4;
          end;
        if (znak=#77) and (wx<9) and
          (a[wx,wy,4]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,4]:=-1;
            x:=x+1;
            wx:=wx+1;
            a[wx,wy,8]:=-1;
            wk:=8;
          end;
        if (znak=#79) and (wx>1) and (wy<13)
          and (a[wx,wy,7]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,7]:=-1;
            x:=x-1;
          end;
      end;
  end;
```

```
y:=y+1;
wx:=wx-1;
wy:=wy+1;
a[wx,wy,3]:=-1;
wk:=3;
end;
if (znak=#80) and (wx>1) and (wx<9)
and (wy<13) and (a[wx,wy,6]<>1) then
begin
  a[wx,wy,6]:=-1;
  y:=y+1;
  wy:=wy+1;
  a[wx,wy,2]:=-1;
  wk:=2;
end;
if (znak=#81) and (wx<9) and (wy<13)
and (a[wx,wy,5]<>1) then
begin
  a[wx,wy,5]:=-1;
  x:=x+1;
  y:=y+1;
  wx:=wx+1;
  wy:=wy+1;
  a[wx,wy,1]:=-1;
  wk:=1;
end;
for i:=1 to 8 do if (i<>wk) and
(a[wx,wy,i]=1) then wsk:=1;
if wsk<>1 then if k=1 then k:=4 else
k:=1;
until znak=#27;
end;
```

begin  
inicjacja;  
ograniczenie;  
boisko;  
klawisze;  
closegraph;  
end;

**Objaśnienie:**

- procedura boisko - rysuje na środku ekranu ładniętkie, zielonutkie boisko. Wykorzystaliśmy tu znane wam procedury lineto (rysującą linię z miejsca, w którym znajduje się wskaźnik, do miejsca przez nas podanego) oraz floodfill (wypełniając zamknięty obszar ustawionym kolorem i stylem).  
- procedura klawisze - w niej znowu zostały dodane nowe zmienne. Tym razem są to wk, wsk. Służą one do określenia koloru kreski, czyli inaczej koloru "zawodnika". Analizując tę część programu, należy zwrócić uwagę na to, że jeśli "zawodnik" wjedzie w miejsce, w którym została zablokowana jedna lub więcej możliwości ruchu, odbije się. A oznacza to, że kolejny ruch będzie należał do tego samego playera.

Kolejny fragment będzie zarazem ostatnim. A w nim ustalimy warunki zakończenia gry i stworzymy wskaźniki sygnalizujące, do kogo należy następny ruch. Więc do dzieła.

```
program pilkarzyki04;
uses crt,graph;
type tablica=array[1..9,1..13,1..8] of byte;
var sterownik,tryb:integer;
    znak:char;
    wx,wy,x,y,i,j,k,wk,wsk:byte;
    a:tablica;
```

procedure inicjacja;  
{jak wyżej}

procedure czyszc;  
begin  
for i:=1 to 9 do  
for j:=1 to 13 do  
for k:=1 to 8 do  
a[i,j,k]:=-0;  
end;

procedure ograniczenie;  
{jak wyżej}

procedure boisko;

{jak wyżej}

procedure klawisze;

```
begin
  k:=1;
  wx:=5;
  wy:=7;
  x:=16;
  y:=12;
  moveto(320,240);
  repeat
    setfillstyle(1,0);
    bar(391,119,401,129);
    bar(391,351,401,361);
    setfillstyle(1,k);
    if k=1 then bar(391,119,401,129);
    if k=4 then bar(391,351,401,361);
    wk:=0;
    wsk:=0;
    znak:=readkey;
    if znak=#0 then
      begin
        znak:=readkey;
        if (znak=#71) and (wx>1) and (wy>1)
          and (a[wx,wy,1]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,1]:=-1;
            x:=x-1;
            y:=y-1;
            wx:=wx-1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,5]:=-1;
            wk:=5;
          end;
        if (znak=#72) and (wx>1) and (wx<9)
          and (wy>1) and (a[wx,wy,2]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,2]:=-1;
            y:=y-1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,6]:=-1;
            wk:=6;
          end;
        if (znak=#73) and (wx<9) and (wy>1)
          and (a[wx,wy,3]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,3]:=-1;
            x:=x+1;
            y:=y-1;
            wx:=wx+1;
            wy:=wy-1;
            a[wx,wy,7]:=-1;
            wk:=7;
          end;
        if (znak=#75) and (wx>1) and
          (a[wx,wy,8]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,8]:=-1;
            x:=x-1;
            wx:=wx-1;
            a[wx,wy,4]:=-1;
            wk:=4;
          end;
        if (znak=#77) and (wx<9) and
          (a[wx,wy,4]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,4]:=-1;
            x:=x+1;
            wx:=wx+1;
            a[wx,wy,8]:=-1;
            wk:=8;
          end;
        if (znak=#79) and (wx>1) and (wy<13)
          and (a[wx,wy,7]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,7]:=-1;
            x:=x-1;
            wx:=wx-1;
            a[wx,wy,8]:=-1;
            wk:=4;
          end;
        if (znak=#75) and (wx>1) and
          (a[wx,wy,8]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,8]:=-1;
            x:=x-1;
            wx:=wx-1;
            a[wx,wy,4]:=-1;
            wk:=4;
          end;
        if (znak=#77) and (wx<9) and
          (a[wx,wy,4]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,4]:=-1;
            x:=x+1;
            wx:=wx+1;
            a[wx,wy,8]:=-1;
            wk:=8;
          end;
        if (znak=#79) and (wx>1) and (wy<13)
          and (a[wx,wy,7]<>1) then
          begin
            a[wx,wy,7]:=-1;
            x:=x-1;
            wx:=wx-1;
            a[wx,wy,8]:=-1;
            wk:=4;
          end;
      end;
  end;
```

if (znak=#75) and (wx>1) and (a[wx,wy,8]<>1) then  
begin  
a[wx,wy,8]:=-1;  
x:=x-1;  
wx:=wx-1;  
a[wx,wy,4]:=-1;  
wk:=4;  
end;

if (znak=#77) and (wx<9) and (a[wx,wy,4]<>1) then  
begin  
a[wx,wy,4]:=-1;  
x:=x+1;  
wx:=wx+1;  
a[wx,wy,8]:=-1;  
wk:=8;  
end;

if (znak=#79) and (wx>1) and (wy<13) and (a[wx,wy,7]<>1) then  
begin  
a[wx,wy,7]:=-1;  
x:=x-1;  
wx:=wx-1;  
a[wx,wy,8]:=-1;  
wk:=4;  
end;

if (znak=#80) and (wx>1) and (wx<9) and (wy<13) and (a[wx,wy,6]<>1) then  
begin  
a[wx,wy,6]:=-1;  
y:=y+1;  
wy:=wy+1;  
a[wx,wy,2]:=-1;  
wk:=2;  
end;

```
end;  
if (znak=#81) and (wx<9) and (wy<13) and (a[wx,wy,5]<>1) then  
begin  
a[wx,wy,5]:=-1;  
x:=x+1;  
y:=y+1;  
wx:=wx+1;  
wy:=wy+1;  
a[wx,wy,1]:=-1;  
wk:=1;  
end;  
end;  
setcolor(k);  
lineto(x*20,y*20);  
for i:=1 to 8 do if (i<>wk) and  
(a[wx,wy,i]=1) then wsk:=1;  
if wsk<>1 then if k=1 then k:=4 else  
k:=1;  
if (wy=1) or (wy=13) then  
begin  
czyszc;  
ograniczenie;  
boisko;  
klawisze;  
closegraph;  
end;  
until znak=#27;  
end;
```

begin  
inicjacja;  
czyszc;  
ograniczenie;  
boisko;  
klawisze;  
closegraph;  
end;

**Objaśnienie:**

- procedura czyszc - jest bardzo przydatna, a nawet niezbędna, szczególnie gdy gramy kolejną rozgrywkę z rzędu. Jej uruchomienie powoduje wyzerowanie wszystkich elementów tablicy.  
- procedura klawisze - jak już wspominaliśmy, jest to trzon całej gry. Tak więc i tym razem uległ on modernizacji. Dodano w niej kilka warunków umożliwiających orientację, czy jest następny ruch.

UWAGA! Do gry służą klawisze z klawiatury numerycznej, ale musi być wyłączony NUMLOCK.

W tym miejscu kończymy tworzenie naszej gry. Reszta zależy od was i waszej wyobraźni. Sugerujemy jednak, byście dodali w niej nazwy drużyn oraz tabele z wynikami. Potraktujcie więc to jako ZADANIE DOMOWE. Na najlepsze "dokończenia" piłkarzyków czekamy do końca kwietnia. Najlepsze wrzucimy do katalogu EXTRA.

**KONKURS PASCAL GRAPH**

Przypominamy wszystkim o trwającym konkursie na najfajniejszy program/grę stworzony z użyciem modułu GRAPH. Na wasze prace czekamy do końca maja 2001. a to oznacza, że termin nadsyłania prac został przedłużony o miesiąc. Tak więc zabierajcie się do roboty. Atrakcyjne nagrody czekają!

Na zakończenie miła informacja dla wszystkich internautów. Pod adresem [www.cza-towisko.pl](http://www.cza-towisko.pl) stworzono nowy chat. Wykonanie zarówno pod względem graficznym, jak i technicznym jest naprawdę czaderskie. Zresztą wejdźcie, a przekonacie się sami, że mówimy prawdę. Jak zawsze ma się rozumieć.

I to by było na tyle. Spotykamy się najprawdopodobniej za miesiąc. W każdym razie w następnym wydaniu kursu zajmniemy się różnego rodzaju algorytmami, bo jak się zorientowaliście, macie z nimi nieco problemów. Na razie(!) i na polark-sie(!) :).

NOWOŚCI Z GENEWY • TUNING • TESTY • SPORT • CAR-AUDIO • 92 STRONY

**auto** dziś i jutro



• Lista firm tuningowych • 4x4 • Testy długodystansowe: Nissan Almera, VW P...

**To jedyny w Polsce katalog testów i porównań aut terenowych**

**W SPRZEDAŻY OD 2 KWIEŚNIA !!!**

**W SPRZEDAŻY OD 22 MARCA !!!**

**To najchętniej kupowany miesięcznik motoryzacyjny w Polsce w 2000 r.**

**TESTY I PORÓWNIANIA**  
**auto** TERENOWE



NOWOŚCI • PRZYGOŁA • TUNING • CENY SAMOCHODÓW 4x4 • PORADNIK KUPIJĄCEGO



## KALEJDOSKOP WWW

A więc tradycyjny tekst: jeśli znasz jakieś ciekawe strony WWW lub sam jesteś autorem takowej, wyślij mi jej namiary – krótki opis na mejla: blood@go2.pl KONIECZNIE z tematem "Kalejdoskop WWW". (Nie wypełnienie któregoś z warunków odrzuca dyskwalifikuje daną stronę czy raczej zamieszczenie linka do niej.) Niestety, tym razem nie dało się "upchać" namiarów od was i wszystkie, których nie umieszczymy tym razem, wrzucimy w następny odcinek kalejdoskopu.

## POLSKA STRONA GŁODU

http://www.pajacyk.pl

"Pajacyk to nazwa akcji dożywiania dzieci w szkołach, którą prowadzi Polska Akcja Humanitarna", możemy przeczytać na stronie informa-



cyjnej Polskiej Strony Głodu. Dzięki temu, że klikniemy na pajacyka znajdującego się na głównej stronie, zostanie otwarta nowa strona, a sponsorzy za nasze kliknięcie wpłacą następne 5 groszy na konto akcji. Można kliknąć tylko raz dziennie, więc zachęcam wszystkich do ustawienia tej strony jako domowej. Jedno kliknięcie nie kosztuje, a im więcej was będzie, to wszyscy pomożemy większej liczbie dzieci. [blo]

## BIG BROTHER

Ktoż z was nie zna programu Big Brother, którego polską wersję produkuje TVN? Telewizjowie podzielili się na dwa obozy: tych, co lubią ów show i tych, co o nim mają złe zdanie. W tym drugim obozie jestem ja i tak wiedzą, kto z

# Funkcjonalny botnet...

Wiele jest kanałów na IRC'u, których przejęcie (takeover) to nie lada wyzwanie ze względu na stojące tam boty. Obecnie jeden "robot" w zupełności już nie wystarczy, aby utrzymać przy władzy popularny kanał (np. #cdaction :)). Dlatego też konieczne staje się postawienie większej liczby botów i połączenie ich w tzw. botnet...

## Raziel (Blue East Software)

Albo czym właściwie jest owy botnet? Najprościej mówiąc, jest to grupa botów połączonych ze sobą w sieć, natomiast sam skrót oznacza "robots network", czyli "sieć robotów". Jeśli zastanawiacie się nad stworzeniem własnego botnetu, warto zaopatrzyć się najpierw w kilka kont shellowych (skąd? Więcej informacji na ten temat na końcu artykułu), ewentualnie kilka (naście) botów od zaufanych kolegów. Jednak same boty nie wystarczą. Jak dobrze wiecie z poprzednich artykułów, bota wprowadza się na nowy kanał komendą: +chan #nazwa\_kanału. Wyobraźcie więc sobie teraz, że mamy 20 botów do wciśnięcia na jakiś kanał. Operacja taka zajęła by nam wiele czasu, gdyż musielibyśmy logować się po kolei na każdego bota i wydawać komendę: +chan... Niem, więc sami widzicie, że to zupełnie bez sensu. Sprawa byłaby beznadziejna, gdyby nie pomoc pewnych skryptów TCL, które robią tę całą czarną robotę za nas. Jednym z lepszych tego typu "pomocników" jest NetTools. Znajdźcie go w Internecie np. na stronie <http://ving.edunet.pl/eggdrops/scripts/nettools.tcl>. Gdy już go zdobędziecie, przegraj plik nettools.tcl do katalogu EGGDROP =>SCRIPTS na swoim koncie, gdzie stoi bot. Następnie do pliku konfiguracyjnego bota dopisz poniższą linijkę:

source scripts/nettools.tcl

Jeśli chcemy, aby nasze boty miały wspólną userlistę (słowniczek tradycyjnie na końcu artykułu), musimy dopisać jeszcze dwie linijki do konfiga:

loadmodule transfer  
loadmodule share

Możliwe, że znajdziecie w pliku swojego bota powyższe linijki ze znakiem #. W tym wypadku wystarczy usunąć ów znaczek sprzed polecenia... i gotowe :). Teraz poszukaj jeszcze linijki wyglądającej mniej więcej tak: LISTEN 3333 ALL - oznacza ona port bota (zobacz do SŁOWNICZKA). Pamiętaj, każdy bot z twojego botnetu musi mieć wpisana tu inną wartość! Najlepiej też jest wpisywać liczby różniące się o sto od poprzedniej (czyli np. pięć botów kolejno na portach: 5100, 5200, 5300, 5400 i 5500). Ostatnią ważną rzeczą, na którą musimy zwrócić uwagę, jest linijka z poleceniem SET XFER-TIMEOUT, której wartość musimy zwiększyć najlepiej do 200 (SET XFER-TIMEOUT 200). Inaczej nasze boty mogą napotkać problemy przy wymianie userlisty. Zakładając, że pozostałe parametry bota jak np. nick, nazwa userlisty, serwery itd. masz już skonfigurowane, przechodzimy do następnego kroku. A jest nim... po prostu uruchomienie naszej maszyny. Dokonujemy tego, wchodząc na konto shellowe, z którego stawiamy bota i wpisując po kolei:

cd eggdrops  
./eggdrops -m nazwa\_pliku\_bota

Teraz szybkoitko logujemy się na IRC-a np. z mIRC-a, i czekamy, aż pojawi się nasz upragniony bot. No i później wiadomo:

/msg nick\_bota hello  
/msg nick\_bota pass hasło

Następnie łączymy się z botem na CHAT poprzez komendę:

/ctcp nick\_bota chat

Po chwili pojawi się okienko, w którym należy wcisnąć przycisk "chat". Następnie bot zapyta nas o IDENT (prawdopodobnie wygląda on tak jak nick, którego używałeś przy wydawaniu polecenia HELLO) i o hasło. Jeśli niczego nie pomyliłeś, zostaniesz włączony na tzw. partyline. Bravo! Połowa roboty już za tobą!

No dobra, ale jeden bot to jeszcze nie botnet. Wyżej podany sposobem wprowadz na IRC-a pozostałe roboty (najlepiej z kilku różnych kont shellowych). Pamiętaj, aby nie stawiać więcej niż 2-3 boty z JEDNEGO konta, gdyż mogą wtedy wystąpić lagi oraz nieprzyjemne uwagi ze strony administratora :). Gdy już zrekrutujesz swój "kanałowy oddział" i zalogujesz się na partyline na każdym z botów, wybierz z pośród nich jeden, który będzie HUB'em, czyli swego rodzaju szefem :). Podczas dalszych działań będziesz potrzebował adresów i portów, na których stoją linkowane boty (patrz: SŁOWNICZEK). Zakładając, że na HUB'a wybrałeś bota o nicku Alien i chcesz go zlinkować z drugim botem o nicku Marine, wpisz po kolei:

U Aliena:  
.+bot Marine adres\_marine:port\_marine  
.botattr Marine +gs  
.chattr Marine +afo

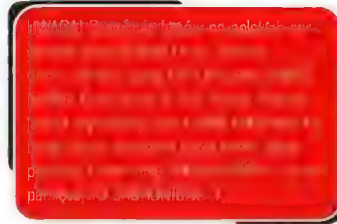
U Marine:  
.+bot Alien adres\_aliena:port\_aliena  
.botattr Alien +ghp  
.chattr Alien +afo

UWAGA! Pamiętaj, aby pod słowami: adres\_xxx i port\_xxx wpisać odpowiednie dane! Nie wiesz, co tam wpisać? Marsz do SŁOWNICZKA :).

Jeśli okazałoby się, że w międzyczasie boty same się zlinkowały (i tak czasami bywa :)) i nie możesz nadać im nowych flag, wpisz u Marine:

.unlink Alien

## Strony, które warto odwiedzić



I teraz powtórz to, czego nie mogłeś zrobić wcześniej. Po chwili boty powinny zlinkować się już same (jeśli nie, wpisz u Marine: .link Alien). Masz już mały botnet!

Teraz możesz zlinkować resztę botów. Po prostu dopisuj po kolei do HUB'a każdy inny robot (według przedstawionego obok schematu). Gdy już się z tym uporasz, wejdź na chat do HUB'a i wpisz: .bottree (pamiętaj o kropce przez komendą!). W rezultacie powinieneś otrzymać mniej więcej taki schemat:

## HUB

|.+ Bot 1  
|. Bot 2  
|. Bot 3  
|. Bot 4

Teraz wpisz .match \* (możesz też wpisać .match \* X, gdzie X to liczba userów, którzy mają zostać wyświetleni). W ten sposób zostanie wyświetlona userlista botnetu. Pamiętaj, od tej pory zmian w userliście dokonuj TYLKO za pomocą HUB'a! Całość bowiem działa na tej zasadzie, że gdy HUB zauważy jakąś zmianę w swojej liście userów, automatycznie wysyła odświeżoną listę do wszystkich zlinkowanych botów z flagą +s.

No a teraz przyszła pora, aby przedstawić wam zestaw podstawowych komend dla botnetu. Nie zapomnijcie, że polecenia te wydajemy do HUB'a (na partyline):

.netjoin #test - wszystkie połączone ze sobą boty wchodzą na kanał #test  
.netpart #test - analogicznie do powyższego, czyli boty opuszczają kanał #test  
.netset #test +bitch - ustawia tryb '+bitch' dla kanału #test we wszystkich botach. Zamiast '+bitch' możesz wpisać m.in. '-bitch', '+revenge', '-revenge' itd.  
.netmode #test +i - Od tej pory boty będą automatycznie nakładały na kanał #test atrybut +i (invite, czyli "na zaproszenie"), gdy zauważą jego brak

To tyle z podstawowych komend. Więcej znajdziecie bezpośrednio w pliku nettools.tcl (pooglądajcie go sobie np. w notatniku :)). A teraz przejdziemy do kolejnej botnetowej ciekawostki zwanej partyline. Zapewne zauważyliście, że przy logowaniu się na bota otwiera nam się oddzielne okno, w którym możemy albo wydawać komendy do bota (wszystkie komendy zaczynają się od kropki), albo... rozmawiać z innymi userami zalogowanymi na bota, i właśnie ten "chat" nazywamy partyline. I tu ciekawostka. Załóżmy, że w botnetcie mamy połączone dwa boty: Aliena i Marine. Jeśli teraz zalogujemy się na Aliena, a ktoś inny na Marine, to będziemy mogli ze sobą porozmawiać na partyline!

Niestety z botami to jest taka (kiepska) sytuacja, że niekiedy wylatują z IRC-a bez ostrzeżenia (m.in. ze względu na niestabilność serwerów, na których stoją). Jeśli nie mamy stałego łącza, to z pewnością przyda nam się skrypt autobotchk, który jest standardowo wbudowany w nowszych wersjach eggdropsa. Aby "zatrudnić" go do pilnowania naszych botów, wystarczy zalogować się na swojego shella, wejść do katalogu EGGDROP=>SCRIPTS (czyli tam, gdzie wcześniej nagrywaliśmy skrypt NetTools) i wpisać:

/autobotchk plik\_bota -dir/katalog/gdzie/jest/eggdrops-noemail

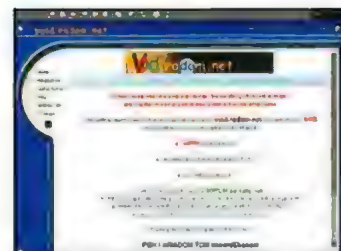
Nie zawsze to zadziała, ale jeśli się uda, to będziemy mogli spać bez obaw, że nasz kanał pozostanie bez ochrony. Autobotchk będzie bawił co jakiś czas sprawdzał, czy nasze botki są uruchomione (jeśli nie, to uruchomi je sam). Pamiętaj, aby w powyższym zapisie wstawić pod plik\_bota nazwę pliku konfiguracyjnego twojej maszyny, a pod /katalog/gdzie/jest/eggdrops po prostu pełną ścieżkę dostępu do katalogu z konfigiem bota (można ją odczytać np. będąc zalogowanym na konto w Windows Commanderze). No, teraz już możemy szaleć do woli :).

A teraz coś dla tych, którzy chcieliby mieć własny botnetek, ale nie wiedzą, skąd wziąć odpowiedniego shella. Poniżej przedstawiam kilka firm wraz z adresami ich stron WWW, gdzie będziecie mogli założyć sobie, za odpowiednią opłatą oczywiście, konto shellowe:

**NETWATCH** - firma Netwatch ukrywa się :) w Internecie pod adresem [www.netwatch.com.pl](http://www.netwatch.com.pl) i sprzedaje na swojej stronie konta pocztowe WWW i shellowe. Co prawda, proponowane przez nią ceny nie należą do tych "zaskakująco niskich", lecz myślę, że można się skusić. Zresztą odwiedźcie stronę Netwatch'a i zdecydujcie się sami...

**XOX** - już na wstępie XOX wita nas dosyć nietypowym wystrojem strony. Czy przyjemnym dla oka, oceńcie sami, ale przecież nie o grafice ja mam tu pisać :). Owa strona firmy XOX nosi adres [www.xox.pl](http://www.xox.pl). Co tam kupimy? Oczywiście konto shell z możliwością postawienia jednego botka lub sesji, skrzynkę e-mail i parę mega na WWW. Ogółem konto ma pojemność 100 MB. Hmm... całkiem nieźle :).

**KO.PL** - natomiast KO.PL schowane pod adresem [www.ko.pl](http://www.ko.pl) to całkiem przyzwoity "server darmowych bajeroof" :). Co prawda, konta shellowe nie są tu tak całkiem za FREE, ale przy odrobinie szczęścia, kto wie... ?! :). Oprócz tego KO rozdaje za darmo konta pocztowe i WWW (20 MB poczta + 20 MB WWW = 40 MB) a wraz z tym fajny adresik [www.COŚ.ko.pl](http://www.COŚ.ko.pl). Zaglądajcie - odwiedzanie przecież nic nie kosztuje! (ups, sorry, kosztuje... impulsiki :))

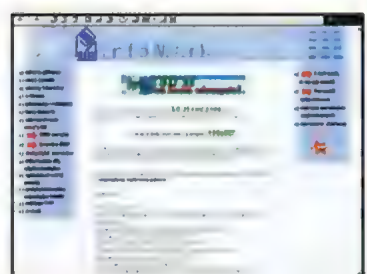


Strona firmy Void.Random.Net sprzedającej konta shellowe

**VOID.RANDOM.NET** - jak sama nazwa mówi - firmą Randomia. W swojej ofercie (dostępnej na stronie [void.random.net](http://void.random.net)) posiada między innymi darmowe konta e-mail i płatne konta shellowe. Cena tych drugich nie jest wygórowana, dzięki czemu założyć może je sobie każdy przeciętny internauta. Sprawdź, być może VOID jest właśnie tym, czego szukałeś.

**KOREL** - nie, nie! Ta nazwa nie ma nic wspólnego z pakietem Corel Draw! :) Korel to po prostu firma sprzedająca konta shellowe. Są one stosunkowo tanie i dosyć stabilne. Stronka, na której możecie założyć sobie takie dobrodziejstwo to [www.glogow.pl](http://www.glogow.pl). Pamiętajcie jednak, że przed postawieniem pierwszego bota na koncie tej firmy należy najpierw skonsultować się z adminem :).

**INFOMARK** - będzie krótko i na temat. Fajna strona, tanie konta, i... nie więcej. Zarzuciłem :). Teraz na poważnie. Na stronie [www.infomark.com.pl](http://www.infomark.com.pl) założymy sobie WIECZYSTE konto shell za naprawdę małe pieniądze. Według mnie jest to jedna z ciekawszych ofert dotyczących kont shellowych. Zresztą sprawdź sam!



Jedna z lepszych ofert, czyli strona Infomarku

Skąd jeszcze można wziąć konto shellowe? Jeśli dobrze poszukacie, to być może znajdziecie jakąś zagraniczną firmę dającą gratisowe shelle. Popytajcie też nauczyciela od informatyki, może się bowiem okazać, że shella będziecie mogli założyć w szkolnej pracowni :). Jeśli i tam nic nie znajdziecie, wpiszcie w oknie wyszukiwarki internetowej (np. Onetu) hasło "konta shell", tak jak to zrobiłem, a być może znajdziecie tę "najlepszą" ofertę. No a teraz przyszła pora na obiecany...

## SŁOWNICZEK:

**Adres bota** - to coś jakby host, czyli swego rodzaju identyfikator. Jest on zależny m.in. od konta shell, na którym siedzi sobie bot. Jak dowiedzieć się, jaki adres ma nasz bot? Będąc na IRC-u, wpisz: /whois nick\_bota. W oknie statusu zostaną wyświetlone podstawowe informacje o naszej maszynie. Wśród nich będzie linijka w stylu: monster@shell.uni.wroc.pl. W tym przypadku część #bold# shell.uni.wroc.pl #koniec bold# jest adresem naszego bota.

**Port bota** - jak sama nazwa mówi, jest to port, poprzez który bot porozumiewa się z użytkownikiem lub innym botem. Definiuje się go w pliku konfiguracyjnym bota w linijce: listen XXXX all. Możliwe do wpisania tam wartości to bodajże od 1025 do 65535, np. listen

## Big Brother WIELKI BRAT

kim i jak w b.b. P.). Osobiście czasem pooglądałem ten program, chwilę po tym wracam do gry, w którą aktualnie gram lub zapuszczam jakiś ciekawy film. Nie będę już pisał o samym programie, bo od tego są gazety codzienne czy jakieś plotkarskie pismka oraz strony WWW.

BB można oglądać tylko parę razy na dzień w TVN, zaś transmisja w Internecie jest prowadzona przez całą dobę, a strony o BB powstają jak grzyby po deszczu. Przyjrzyjmy



się najlepszym z nich

<http://bb.wr.pl>

Serwis Big Brothera, który jest jedną z wirtualnych stron w w.pl, miniportalu, do którego należy także Wirtualna Rozrywka, świetnego serwisu o grach komputerowych, który opisywałem kilka miesięcy temu.

Sajt cechuje się bardzo ładną oprawą graficzną z tłem o jasnym odcieniu szarości. Poszczególne działy nie są wypełnione wielkimi obrazkami i ładują się w miarę szybko, nawet na zwykłym modemie. Ogólnie layout jest dobry, bez zbędnych udekoracji i jakichś niepotrzebnych bajerów. Od serwisu informacyjnego wymagam przede wszystkim rzetelności i częstej aktualizacji - bb.wr.pl nie zawodzi mi i w tym przypadku. Oprócz aktualizowanych kilka razy dziennie nowinek z domu BB znajdziemy tutaj także galerię (codziennie możemy tam obejrzeć solidną dawkę nowych zdjęć, głównie z Internetowych kamer), charakterystyki uczestników, komentarze na temat aktualnych wydarzeń w domu BB, obszerny Download (w którym można znaleźć m.in. nigdzie nie publikowane pliki dźwiękowe) czy dział o wersjach programu z innych krajów, wraz z tuzinem innych nie mniej interesujących działów serwisu. Solidna robota. Mam nadzieję, że serwis będzie uaktualniany co momentu, gdy ostatni uczestnik zgarnie upragnione pół miliona złotych (złotówek!). Polecam!

<http://www.bigbrat.org.pl>

Serwis, który może się poszczycić tym, że był jednym z pierwszych polskich "fanowskich" stron o BB. Tutaj prym wiedeń największy w Polsce dział ze zdjęciami z domu



BB. Zdjęcia są podzielone na kilka kategorii i wiele z nich przedstawia kadry, które trudno byłoby dobrać podczas "normalnego" oglądania programu. Dział nowinek nie jest, niestety, obszerny i nie aktualizuje się w miarę często, co wydaje się być jedyną wadą strony. Oprócz dopracowanej galerii z pewnością wielu przyciągnie dział z artykułami i relacjami związanymi z BB, w którym znajdziemy kilkadziesiąt bardzo dobrych tekstów. Warto zajrzeć jeszcze do takich działów jak Ksywki (gdzie znajdziemy wiele przewisk nadanych bohaterom przez uczestników programu) czy Technika, w którym można dowiedzieć się czegoś więcej na temat realizacji widowiska, kamer monitorujących dom i paru innych zagadnieniach tego typu.

<http://bbforum.prv.pl>

Forum Big Brothera. Jeśli chcesz się wypowiedzieć na temat aktualnych wydarzeń w domu BB lub przeczytać opinie na ten temat innych widzów, to forum akurat do brzo się do tego celu nadaje. Dzięki temu, że forum jest moderowane, nie powinny się tutaj znaleźć posty od jakichś "napalonych dwunastolatków, którzy myślą, że w Internecie są bezkarni" (czego nie można powiedzieć o grupie dyskusyjnej bb w TVN, która stała się dla wielu osób dzienną dawką ROTFL-ów czy LOL-ów). Niestety, jak to bywa z każdym forum, WWW wiadomości tam zamieszczane można tylko czytać, będąc na Sieci, więc osoby przyzwyczajone do wysyłania dużej liczby postów raczej nie obędą się bez stałego łącza.

<http://bigbrother.onet.pl>

Strona bb przygotowywana jest przez najpopularniejszy polski portal Onet.pl. Oprócz forum, charakterystyk poszczególnych uczestników i paru artykułów można tutaj znaleźć różne donosy o tym, jak wypowiadają się na temat forum znane osobistości czy organizacje, a także podsumowanie niemal każdego dnia z życia mieszkańców domu. Można zajrzeć zwłaszcza z racji tego, że jest tu dobra część informacji.

<http://www.bigbrother.tvn.pl/start.html>

Oficjalna strona TVN o Big Brotherze. Nowe wiadomości (tradycyjnie fanowskie strony nieraz wypierają tę oficjalną), informacje o uczestnikach, linki do kamer i garść propagandy. Jako że prawie wszystkie zawarte tu informacje można znaleźć w wcześniej opisanych stronach, to wypowiem się na temat layoutu, a ten jest dobry i w zasadzie nie mam żadnych zastrzeżeń ale... strona najczęściej jest tak "zapchana", że, NAPRAWDĘ, bez dobrej stali lub dobrego proxy nie ma nawet sensu jej odwiedzać. Ibi!

#### INNE STRONY

**MegaGame Service**  
<http://www.gryxcom.pl>

Sajt o grach komputerowych wchodzący w skład portalu dla młodzieży Xcom (MEGA portal). Strona zmieniła niedawno design, a aktualny prezentuje się o niebo lepiej od

7100 a.l. Tak więc, jeśli przy linkowaniu musimy podać port bota, to podajemy TYLKO jego wartość, np. 7100.

**HUB** - jest to jakby "naczelnik" bot. To właśnie on wysyła do wszystkich innych botów w botniecie userlistę, a gdy używamy takich skryptów jak nettools.tcl, to do niego wydajemy wszystkie komendy typu .netjoin itd.

**K-line** (potocznie: "klin") - zablokowanie dostępu do określonych serwerów IRC-a z danego hosta, IP itd. K-line może nałożyć m.in. IRC OP. Najczęstszą przyczyną nakładania "kliny" jest stawianie botów w Sieci IRCNet, a także innych "zmechanizowanych" userów.

**Partyline** - coś w stylu chaty, na którym mogą pogadać wszyscy userzy posiadający w botniecie flagę +p. Aby wyrzucić kogoś z partyline, wystarczy wpisać: .boot ksywka.

**Userlista** - "user" z ang. użytkownik, "list" z ang. lista, czyli po prostu lista użytkowników :) (w tym wypadku bota). Zazwyczaj boty połączone w botniecie mają wspólną userlistę, gdyż znacznie ułatwia to późniejszą pracę z nimi.

#### I już tradycyjnie kilka POLECANYCH KANAŁÓW:

**#dragonball\_z** - kanał dla wszystkich "maniaków" anime Dragonball Z :). Zawsze po 22:00 jest tam jakiś rozgrzewający palce kwiz i wielu fajnych ludzi. Heh, co tu dużo gadać - wpadnij, a nie pożałujesz :).

## mIRC tricks

czyli sztuczki i kruczki mIRC'a

*Jeśli czytasz ten art, to znaczy że mIRC'a masz już od dawna, ale czy znasz jego tajemnice? Nie? No to Ci pomogę. :)*

#### Mikel

Zacznę od tzw. "Cookies", czyli ukrytych ciekawostek w programie. Autor zrobił ich aż 6. :)

#### Śmieszne teksty

Najedź myszką nad ikonę About (pierwsza od prawej) i kliknij ją prawym przyciskiem myszy (PPM). Ouch :). Tych tekstów jest około 30, szkoda, że niektóre ograniczają się do "P" :). i "yikes". :)

#### Uśmiech

Najedź myszką na ikonę About (jw.) i trzymając [Shift], kliknij lewym przyciskiem myszy (LPM). Teraz już wiesz, co przedstawiała ikona? Reszta "ciasteczek" jest w oknie About (kliknij ikonę pierwszą od lewej, czyli jw. ^\_^).

#### Stara ikona

Kliknij LPM na ikonę mIRC w ewym górnym rogu okna. Tak oto wyglądała ikona mIRC'a pod Windows 3.11 :). W skrócie: ble:P

#### Skacząca kropka

Kliknij PPM gdzieś w oknie About, zobacz jak ładnie skacze kropka nad "i" :> eXtra nie? :P

#### Dźwięk "z nosa" :)

Kliknij LPM na nosie autora: uważaj, jeśli nie trafisz dokładnie, zamknie ci okienko. Powinnoś usłyszeć dźwięk podobny do wydawanych przez kłownów, gdy naciskają na swój nos. :P Hmm, może Khaled Mardam-Bey pracuje w cyrku? :)

#### Maskotka Khaleda

Trzymając [Shift] wpisz: amie. Zdjęcie autora zamieni się w zielonego krokodylka - maskotkę autora programu. Kliknij misia jeszcze raz, aby z powrotem zobaczyć zdjęcie Khaleda

To tyle z niespodzianek przygotowanych przez autora. Teraz skrobę co nieco o przydatnych funkcjach mIRC'a, o których być może wiesz, a być może nie.

Jeśli wkurzają Cię xywy niektórych ludzi, np. pomieszczenie różnych znaczków "V-^A^~V" i nie chce ci się ich pisać, to wystarczy napisać

**#metallica-pl** - miejsce spotkań fanów Metalliki. Na #metallica-pl bardzo często mamy do czynienia z tematycznym kwizem (dot. Metalliki oczywiście :)), który prowadzą zagorzali fani tego zespołu. Jednym słowem, warto wpaść!

**#polzka** - nie, to nie jest literówka! Kanał nazywa się #polzka - przez 'Z' a nie 'S'. Czym jest #polzka? Na pewno baaardzo popularnym kanałem. Na pewno też zbiorowiskiem rozgadanych stworzeń i milczących botów :). Czym jest jeszcze? Niewyczerpanym zasobem dobrej zabawy płynącej z kwizów i nie tylko. Zresztą sprawdźcie sami!

**#starwars-pl** - hmm... Nie ważne, po której stronie stoisz: Rebelii czy Imperium, na tym kanale będziesz zawsze mile widziany. Mówiąc krótko, jeśli należysz do tych, którzy widzą w ubraniu na czarno człowieka Vadera, a przelatującego nad głową samolot określają mianem X-Winga, to kanał ten jest właśnie dla ciebie!

**#melina** - wbrew temu, co mówi nazwa, jest to naprawdę porządny kanał IRC :). Wielu ciekawych ludzi, smaczne żarcie i niskoprocentowe napoje :). Jednym słowem - melina! (hehe, żartuję, no :))

Przyszła pora zakończyć nasze spotkanie z IRC-owym światem. Mam nadzieję, że po przeczytaniu moich instrukcji udało wam się stworzyć swój pierwszy botnet. A teraz: możesz już bezpiecznie odłożyć gazetę...

pierwszą literę xywy (w tym przypadku "V") i nacisnąć TAB. Program już sam dopełni nicka. Jeśli jest kilka osób na kanale, których xywa rozpoczyna się od "V", wystarczy jeszcze raz nacisnąć wyżej wymieniony klawisz i jeszcze raz itd.

Jeśli naciśniesz TAB nie pisząc nic wcześniej, program wyświetli: /msg xywa, gdzie xywa będzie osobą, która ostatnia przysłała do ciebie wiadomość.

Jeśli nagle pojawi ci się kilkanaście query (prywatnych rozmów), to możesz je zamknąć, trzymając [Shift] i klikając LPM na każdej z nich.

Pewnie kiedyś chciałeś komuś powiedzieć, jaką komendą np. wysłotać K-Line. Jednak gdy chciałeś powiedzieć /stats K i naciskałeś [Enter], to mIRC myśli, że TY chcesz zobaczyć jakie są K-Line i tobie je pokazywał. Aby powiedzieć na kanale lub na prywatnym wpisz komendę rozpoczynającą się od "/", wpisz komendę i naciśnij [Ctrl+Enter]. Np. napisz: /stats K i naciśnij [Ctrl+Enter]. :)

Jeśli zaznaczysz jakiś kawałek tekstu, mIRC automatycznie kopiuje go do schowka. Nie trzeba naciskać [Ctrl+C]. :). Tylko że, kopiując tekst, nie uwzględniła zawartych w nim kolorów, pogrubień, podkreśleń czy reversów. Jeśli chcesz skopiować tekst i zachować w nim wyżej wymienione rzeczy, to podczas zaznaczania tekstu musisz trzymać [Shift]. :). Później wystarczy już wkleić tekst - będzie ładnie i kolorowo :P (nie radzę nadużywać kolorów - nawet nie wiesz jak to potrafi wkurzyć, jak się tekstu nie da przeczytać w klientach pod Linuxem/Unixem).

#### Parę sztuczek na IRC:

- uważaj, gdy ktoś ci wyśle tekst zawierający: ++a@0. Taki ciąg znaków jest wysyłany do modemu, aby się rozłączyć.

- nigdy nie pisz komendy: /con/con gdyż ona zawiesza ci system. Nie mam pojęcia na jakiej zasadzie to działa.

- jeśli chcesz sobie zrobić sztucznego opa, to możesz zrobić tak: napisz "/join #" teraz naciśnij [Ctrl+k], zamknij okienko z kolorami i wpisz nazwę jakiegos znanego kanału np. krakow i naciśnij [Enter]. Mniej więcej tak wpisana komenda powinna wyglądać tak: "/join #krakow" :> Teraz gdy ktoś zrobi na tobie /whois, to dla niego będziesz miał opa na #krakow. :)

- nigdy nie korzystaj z zaproszeń na kanał #xxx.0 gdzie xxx jest byle jakim ciągiem znaków, np. #mikel.0 #cdaction.0 #5.0 itp. Gdy wejdziesz na ten kanał wychodzisz z wszystkich innych;



Wirtualna Polska  
www.wp.pl



SUBARU

ZAPRASZAJĄ NA:

Szybki samochód, szybka trasa,  
mocne wrażenia -  
to bez prawa jazdy!

**ZASIĄDŹ ZA  
KIEROWNICĄ  
SAMOCHODU  
RAJDOWEGO  
SUBARU IMPREZA WRX**



napędzanego komputerem  
Fujitsu Siemens Computers  
z procesorem Intel® Pentium® 4  
Pokonaj kręte i niebezpieczne  
odcinki trasy rajdowej.  
Zwycięzcy eliminacji regionalnych  
rajdu Pentium 4 Grand Prix  
w 23 miastach i 25 najszybszych  
kierowców z całej Polski otrzyma  
nagrody oraz weźmie udział  
w Wielkim Finale

Tam staną do walki o:

**NAGRODĘ GŁÓWNA  
KOMPUTER FUJITSU SIEMENS COMPUTERS  
Z PROCESOREM INTEL® PENTIUM® 4  
oraz inne fantastyczne nagrody!**

Nie trać czasu! Do finału pozostało 25 imprez!

Bytom  
28-29.04, Centrum Handlowe Plejada w Bytomiu, ul. Dolnośląska 25  
Częstochowa  
21-22.04, Centrum Handlowe M1, ul. Kisielskiego 8  
Gdańsk  
19-20.05, Centrum Handlowe King Cross, ul. Spacerowa 48  
Gdynia  
26-27.05, Dom Handlowy Batory, ul. 10 Lutego 11  
9-10.06, Trójmiejskie Centrum Handlowe Kliff, Al. Zwycięstwa 256  
Grudziądz  
19-20.05, Hipermarket Real, ul. Południowa 8  
Janki  
21-22.04, Galeria Handlowa Centrum Janki, ul. Mszczonowska  
Katowice  
2-3.06, Centrum Handlowe King Cross, ul. Pułaskiego 60

Kraków  
12-13.05, Centrum Handlowe Zakopanka, ul. Zakopanka  
19-20.05, Hipermarket Tesco, ul. Kapelanka  
Legnica  
5-6.05, Hipermarket Real w Legnicy, ul. Fabryczna 3  
Łódź  
28-29.04, Centrum Handlowe M1, ul. Brzezińska 27  
5-6.05, Centrum Handlowe Łódź Górna, ul. Kolumny 36  
12-13.05, Centrum Handlowe King Cross, ul. Piłsudskiego  
Nowy Sącz  
5-6.05, Hipermarket Real w Nowym Sączu, ul. Gorzkowska 32  
Olsztyn  
26-27.05, Hipermarket Real, ul. Sikorskiego 2b  
Opole  
26-27.05, Hipermarket Real, ul. Sosnkowskiego 16

Poznań  
28-29.04, Centrum Handlowe M1, ul. Szewalska 14  
Szczecin  
21-22.04, Centrum Handlowe M1, ul. Mieszka I 73  
9-10.06, Galeria Handlowa King Cross, ul. Ku Słońcu 67  
Warszawa  
5-6.05, Centrum Handlowe Reduta, Al. Jerozolimskie 148  
12-13.05, Centrum Handlowe King Cross, ul. Jubilerska  
9-10.06, Warszawskie Centrum Handlowe Kliff, ul. Okopowa 58  
Wrocław  
12-13.05, Centrum Handlowe Korona, ul. Krzywoustego 126  
19-20.05, Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekalowa 9

Eliminacje do finału będą się odbywać w sobotę i niedzielę w podanych hipermarketach w godzinach otwarcia sklepu. Przed przystąpieniem do gry uczestnicy zarejestrują się w serwisie Wirtualna Polska i otrzymają bezpłatne skrzynki e-mailowe, na które będą wysyłane informacje dotyczące wielkiego finału i aktualnej pozycji graczy w rankingu.

Swoją aktualną pozycję na liście kierowców i wszelkie informacje dotyczące rajdu znajdziesz na stronie [www.pentium4-GPwp.pl](http://www.pentium4-GPwp.pl) i u patronów imprezy:

Patroni medialni:





poprzedniego. Bardzo dobrze dobrane niebieskie tło i ładnie wkomponowane logo. Część informacji na również się polepszyła i jak na razie nie widać jakichś wyraźnych zastrzeżeń w aktualizacji. Oprócz tego można tam znaleźć: recenzje, zapowiedzi, sporo nowych plików oraz często ogłaszane konkursy organizowane wraz z dystrybutorami. [blo]

**Red Alert 2 Center**  
<http://ra2.polbox.pl>

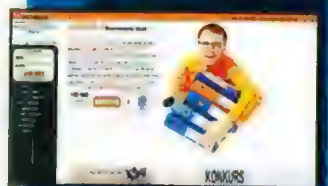
Polska strona dla miłośników Red Alert 2, świetnego RTS-a od Westwood. Opisy jednostek, obu stron konfliktu, historia gry czy strategię. Jak grać, aby zwyciężyć. Do ściągnięcia jest parę modów, map, różności czy najnowszych patchy. Aktualizacja odbywa się raz na parę dni, ale wraz z nią przybywają nowe pliki, więc nie jest tak źle. Polecam odwiedzić raz na tydzień i ściągnąć najnowszy stuff. [blo]

**Fighting Korner**  
<http://fk.emusearch.net/>



Jeśli marzysz o bijatykach albo wręcz wielbisz je i ciągle grasz w gry należące do tego gatunku, to ta strona z pewnością przypadnie ci do gustu. Fighting Korner informuje nas o grach, w których nie trzeba robić nic innego, jak oklepać przeciwnika w maskę. Wygląd sajtu nie jest może zachwycający, ale łatwo i przyjemnie się go czyta. A co na samej stronie? Oprócz ciekawostek ze świata "mordoklepow" możemy przeczytać recenzje gier, ściągnąć i wydrukować różne rodzaje ciosów do danego fightera czy też zapoznać się z innymi atrakcjami pod tym adresem. Mam nadzieję, że zawartość strony będzie się ciągle powiększać, a jej autorowi wystarczy pomysłowa na jej rozbudowę. [FoTeL]

**Pierwszy Polski Internetowy Dysk**  
<http://www.edysk.pl>



I-dyski służą do przechowywania danych. W światowym Internecie już od jakiegoś czasu istnieje wiele stron, które dają nam taką możliwość. Serwis edysk.pl jako pierwszy w Polsce wystartował z taką ofertą dla internautów. Po zarejestrowaniu się dostajemy do dyspozycji swego rodzaju "internetową, dużą dyskietkę", na której możemy przechowywać nasze dane, wykonywać je stamtąd czy udostępniać. Do dyspozycji mamy 25 MB przestrzeni na serwerze edysk. [blo]

# Little Brothers patrzą...

*Internet zdominował nasze życie do tego stopnia, że wiele osób nie może się bez niego obejść. Stał się nieodłącznym elementem życia współczesnego człowieka, dając nam tak wiele możliwości, że wiele osób nie ma bladego pojęcia o istnieniu połowy z nich. No bo ilu internautów wie o tym, że dzięki Sieci możemy zwiedzić prawie cały świat, nawet nie ruszając się z wygodnego fotela? Oczywiście, zwiedzić nie w dosłownym tego słowa znaczeniu. Jak to zrobić? Czytajcie dalej, a dowiecie się wszystkiego.*

## Snake

**C**hcesz przenieść się do Nowego Yorku? Nie ma problemu, wpiszesz tylko odpowiedni adres i już jesteś na jednej z bardziej znanych ulic tego miasta, czyli Time Square. Chcesz obejrzeć Antarktydę? Wystarczy wpisać odpowiedni adres i już jesteśmy na biegunie. Umożliwiają to nam kamery przekazujące obraz bezpośrednio do Sieci. Dzięki nim mamy dostęp do setek tysięcy miejsc na całym świecie i możemy podpatrywać, co się w nich dzieje.

Oczywiście, odszukanie na własną rękę wszystkich kamer jest właściwie niemożliwe, dlatego powstały specjalne wyszukiwarki. Jedną z nich znajdziemy pod adresem [www.webcamworld.com](http://www.webcamworld.com). Po wpisaniu tego adresu naszym oczom ukaże się wyszukiwarka kamer oraz spis linków istniejących kamer, który jest podzielony tematycznie.

Jeżeli interesuje nas życie zwierząt, to wchodzimy do odpowiedniego działu, w którym można obejrzeć bardzo wiele gatunków zwierząt i owadów, poczynając od famy mrówek, poprzez jaszczurki, pajaki, lwy, hipopotamy, na akwariach rekinów kończąc. Lecz jeśli chcemy zobaczyć jakieś zwierzęta, to musimy być cierpliwi, ponieważ w zasięgu kamery pojawiają się niezbyt często. Pod tym względem najlepsze są akwaria, ponieważ w zasięgu obiektywu bardzo często mamy całą powierzchnię akwariów.

Jeżeli interesujemy się nocnym życiem miast, to dział "Nocne życie" jest właśnie dla nas. Znajdziemy tu linki do kamer umieszczonych w ogromnej liczbie barów, kawiarni czy nocnych klubów całego świata. Możemy zobaczyć, jacy przychodzą tam ludzie, co zamawiają itp. Oczywiście zaglądając tam, należy brać poprawkę na inne strefy czasowe, ale prawie na każdej stronie znajdziemy zegar wraz z datą, więc na pewno znajdziemy takie miejsce, w którym akurat będą godziny szczytu.

To oczywiście nie koniec podglądania ludzi. Jeśli sobie zażyczymy, to możemy podpatrywać pracę ludzi w biurach, sklepach lub nawet w stacjach telewizyjnych. Jednak najciekawszy jest dział, w którym znajdziemy kamery umieszczone w prywatnych mieszkaniach. Możemy podpatrywać ich zachowania, pracę. A sądząc po licznikach odwiedzin umieszczonych na tych stronach (sięgają kilku mil. onów trafień), robi to bardzo wiele osób. Nie wspominając już o podglądaniu uczestników "Big Brothera"...

Interesujący jest także dział "Miasta", w którym możemy podziwiać ich zabudowę, charakterystyczne dla nich budynki czy wreszcie sznury samochodów przewijające się po ulcach i autostradach.

Równie interesujący, jeśli nie bardziej, jest dział ukazujący plaże, góry, morza i inne ciekawe miejsca, które znajdują się na całym globie. Możemy tutaj obejrzeć nie po prostu na biegunie, wschód słońca na jednej z hawajskich plaż, australijskich surferów surujących po falach, zaśnieżone Alpy, góry w Japonii, Francji, Niemczech, a nawet najwyższą górę świata, czyli Mount Everest.

W tej mnogości działów nie mogło zabraknąć nauki, w którym znajdziemy kamery umieszczone w muzeach, szkołach, bibliotekach. Tutaj nie tylko zobaczymy, jak z kosmosu wyglądają poszczególne kontynen-



ty i cała Ziemia, ale będziemy również mogli ocenić, jak wyglądają szkoły w różnych rejonach świata oraz setki bibliotek. A jeśli zapagniemy zajrzeć do najświeższego ośrodka kosmicznego, czyli do NASA, to też istnieje taka możliwość. Bardzo ciekawe są widoki z satelitów pogodowych. Widać kłębiące się chmury, huragany mknące nad morzami i lądami.

Dla amatorów wszelkich dyscyplin sportowych jest dział Sport. Tutaj obejrzemy sobie stadiony i lodowiska najświeższych drużyn piłkarskich czy hokejowych oraz hale gimnastyczne dla sportowców innych dziedzin. Jeśli jednak chcemy pooglądać w ten sposób jakiś mecz, to musimy was rozczarować. Obrazki odświeżane są zbyt wolno.

Oczywiście nie nastawiamy się na to, że widoczny obraz będzie doskonałej jakości. Zazwyczaj okienko ma rozmiary 320 x 200 (czasem są mniejsze). Można powiększyć je do trybu pełnoekranowego, jednak wtedy czas, po jakim pojawi się następna klatka, znacznie się wydłuży. A jeśli już jesteśmy przy odświeżaniu to czas, po jakim następuje zmiana klatki, również nie jest jednokrotny i zależy od strony. Na niektórych nowy obrazek pojawia się po 5 sekundach, na innych po 1-2 minutach. Dodatkowo na poszczególnych stronach (choć to zdarza się niezmiennie rzadko) kamery mogą być sterowane przez odwiedzających. Tak więc, jeśli trzeba, to możemy nią obracać, a także przybliżać lub oddalać obraz.

Należy dodać, że spora liczba kamer (szczególnie tych prywatnych) znajduje się na prywatnych serwerach, a te nie zawsze są włączone, tak więc czasem niektóre kamery nie pokazują obrazu.

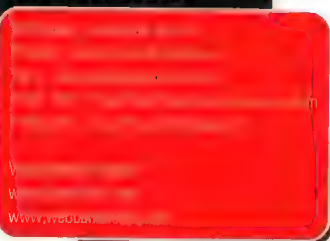
Jednak wyszukiwarka, którą przedstawiłem, to nie wszystko. Jeśli mamy ochotę, to możemy zapisać się do web ringa stron internetowych z kamerami. A wtedy będziemy mieli dostęp praktycznie do nieograniczonej liczby sieciowych kamer.

Aczkolwiek taka zabawa przeznaczona jest dla posiadaczy czegoś szybszego niż modem, ponieważ wtedy zdjęcia będą odświeżane dużo szybciej. Posiadacze modemów również nie powinni narzekać, bo zdjęcia są niewielkie, tak więc nawet u nich odświeżanie nie będzie kosztownie długie.

Na koniec dodam jeszcze, że kamery umieszczone są również w Polsce. Pokazują one charakterystyczne miasta turystyczne. Możemy więc zajrzeć do Krakowa, Warszawy czy też obejrzeć panoramę Tatr.

Kamery pokazują właściwie wszystko. Budowy, lotniska, hotele, szpitale. Jeśli tylko chcemy coś obejrzeć, to możemy być pewni, że w Internecie znajdziemy odpowiednią kamerę, która pokaże nam to, co chcemy. Jednak musimy was ostrzec, że ciągłe obserwowanie życia elektronicznym okiem, może wpływać destrukcyjnie na wasze portfele, zwłaszcza, jeśli "siedzicie" na modemach. Przekazywane obrazy są bardzo ciekawe, a impulsy biją.

## Kilka adresów:



# Jeszcze

## w sprzedaży



Zestawy prezentowe:

# 8 gier lub 4 gry

## po niewiarygodnie niskich cenach.

**Rage of Mages II**  
RTS z elementami RPG

**Expendable**  
-strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty

**Shadow Company**  
-gra akcji i strategia w jednym

**Dethcarz**  
-wyścigi samochodowe, śliczne!

**Seven Kingdoms II**  
druga część legendarnego RTS-a

**Savage Arena**  
-gra sportowa, ale co to za sport!

**Tonic Trouble**  
-platformówka w 3D, rewelacja

**Knights&Merchants**  
-strategia czasu rzeczywistego po polsku

## ZAMAWIAM

Imię: ..... Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu: .....

Miejscowość: ..... Kod Pocztowy: .....

Województwo: ..... Tel: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis: .....

Adres redakcji:

**COOL GAMES**

**SoftPress**  
ul. Nowowiejska 5  
55-080 Kąty Wrocławskie  
tel. 0-71 3167639  
0-71 3167640





## Witajcie!

Witam was, witam. Stawiam na talerzu ponownie (!) ulubioną odnośnikową grę FZ CD. Nie wiem, czy już pewnie się ją nie tradycja, więc następnym razem nie będę już o tym wspominał. W tym wydaniu macie zapowiedź Gore'a. A jak mam mało - popatrzcie do N-Produkcji, tam znajdziecie jeszcze mają zapowiedź Bureau 2.

bl0 [fppzone@box43.gnet.pl]

## wersja testowa Goresja testowa

### CIEKAWOSTKI

Ciekawostki znowu "chudsze" niż zwykle, ale mam nadzieję, że poszerzone newsy w FZ CD w zupełności wam to wynagrodzą. [blo]

#### Adventure Pinball: Forgotten Island

Ukazała się wersja demonstracyjna pinballa na engine'ie UT, o którym pisałem w którymś z poprzednich numerów. Demo na naszym krążku jest już w tym numerze lub będzie dopiero za miesiąc. Swoją drogą, jest to naprawdę godne uwagi "odbijanie kulek" w rzeczin wyniarze. [blo]

#### CGL#2

Już niedługo druga edycja największego jak dotychczas turnieju Q3 (i w ogóle jakiegokolwiek gry) - Cyberland Game League. Przez kilka miesięcy przygotowań do turnieju wiele się pozmieniało. M.in. zmienił się system eliminacji - z powodu ciężkich warunków gry w Internecie i nierównych szans wynikających z różnej jakości połączeń postanowiono, że w poszczególnych punktach Polski odbędą się małe turnieje mające na celu wyłonienie finalistów. 24 (plus 8 pierwszych osób z poprzedniej edycji, czyli razem 32 osoby), która zmierzy się w Warszawie 28 kwietnia. Eliminacje odbywać się będą w dwóch terminach - 7 kwietnia (albo "kwietniak" (c) Krogoth) w Siemianowicach Śląskich, Gdańsku i Wrocławiu (nad tym ostatnim trzymam pieczę razem z Sergim i eekiem :D) oraz 21 kwietnia w Szczecinie, Warszawie, Krakowie i Częstochowie. Na pierwszą datę już raczej się nie załapiecie, ale na 21 jeszcze macie szansę zdążyć - tak więc szybko wejdźcie na <http://cgl.fpp.pl>, aby znaleźć dokładne info na temat kafejki w waszym mieście, która się tym zajmuje, i pędźcie na miejsce. Wpisowe wynosi 20 zł. [Sweepor]

Noc z 10 na 11 marca. Godzina druga (wieczorem :)), a ja nadal siedzę przy komputerze, czytając grupy dyskusyjne, gadam na ICQ, ściagam jakieś pliki i oglądam strony WWW. W pewnej chwili "natykam się" na oficjalną stronę 4DRules, producenta następnego FPP "Multiplayer only" - Gore. Czytam nowe wiadomości, a tam: "Testowe demo Gore'a wreszcie można ściągnąć ble, ble...". Hm! No tak, przecież obiecali, że ukaże się dzisiaj, to i jest. Zaczynam ściągać plik, wolno



sem strzelałem z niego tylko po to, aby usłyszeć świetne sample i zobaczyć animację ładowania broni :)). Na początku wybrałem model przedstawiający jakiegoś tyśola, postać pośrednią między grubasem i chudą panienką: w miarę szybki i silny. Natomiast grubasek to popowoolny typ, ale za to najsilniejszy z tła. Panienka jest oczywiście szybka (może nawet i za bardzo), ale za to ma "najsłabszą siłę rażenia" (hiehe). Po chwili namysłu jednak zmieniam model na panienkę, nawet z wysokim pingiem z łatwością rozwalam tysiąch przeciwników. Fizyka gry ujdzie, jest nieco toporna i pod pewnym względem przypomina tę z Q2 - można stracić trochę zdrowia nawet po spadnięciu z niskiego piętra. No i w sumie fizyka gry jest też zależna od wybranego przez nas modelu (a raczej klasy postaci). Kobitka bardzo szybko się męczy, kiedy biegamy po mapce, w ogóle się nie zatrzymując (stamina w FPP, ho, ho!). Gdy zostanie nam mało zdrowia, ew. gdy spadniemy z jakiejś większej wysokości, to nasza postać zaczyna BAR-DZO sapać, wolniej biegnie i w ogóle wszystkie czynności wymagają od niej większego wysiłku - świetny pomysł!

Trochę się rozpisałem na temat samej fizyki i modeli z gry, teraz kilka słów o mapach. Miałem szansę zobaczyć i zagrać na trzech arenach przygotowanych przez ekipę 4DRules, ich konstrukcja stoi na bardzo dobrym poziomie i każda z map ma swój własny klimat. Jedną z aren to kilka bloków, sporo śmietników i labirynty ciastnych korytarzy, jej wystrój przywołuje na myśl Kingpina i według mnie jest to najlepsza mapa z tych dostarczanych w testówce. Druga arena to sporo schodów, jakieś wentylatory, kraty i inne klimaty przywołujące na myśl jakąś fabrykę. Zaś trzecia, najmniejsza z nich, służąca raczej do dueli, wydaje się być jakąś starożytną "konstrukcją". Niestety nie możemy za bardzo ingerować w wygląd otoczenia przez rozwalanie jakichś kufów czy innych śmieci, ale za to możemy rozwaląć apteczki, amunicję czy broń, tak aby wróg nie mógł ich użyć.



**Machinegun** - stary, dobry wypływacz naboju. Różni się od innych szczególnie w stosunku do konkurencyjnych shooterów (oprócz wyglądu oczywiście).

**Rakietnica ogniowa (?)** - coś na kształt rakietnicy wypływającej zamiast rakiet pociski, które po zetknięciu z czymkolwiek ogarniają najbliższą okolicę ogniem.

**Zielony rail (?)** - nazwę wymyśliłem sam, w sumie nie wiem, jak to nazwać - broń strzela jakimś zielonym pociskami (w miarę szybko) i aby unieszkodliwić tym przeciwnika, trzeba wykazać się celnym okiem.

"Czym się dzisiaj zabiję", czyli ulubiony element dla FPP-owych kilerów - oręza zbrodni, ciężkie, metalowe i nierdzewne, jednym słowem: broń. O to co na razie mamy do dyspozycji:

Grafika, grafika... Jako że dla mnie nie jest zbyt ważne, czy modele postaci mają więcej wielokątów niż te z Q3 oraz czy są inne bajery, powiem tylko tyle, że grafika jest OK i nie mam do niej żadnych zastrzeżeń. Może poza tym, że niebo nie prezentuje się zbyt okazale i screeny wyglądają tak, jakby gra chodziła w 256 kolorach.



Na koniec muszę jeszcze powiedzieć, że Gore ma prawie zerowe szanse na jakąś większą popularność, gdy ukaże się w postaci produktu finalnego. Niektóre elementy są ciekawe, jednak to za mało, aby zmienił porządek rządzący FPP :).

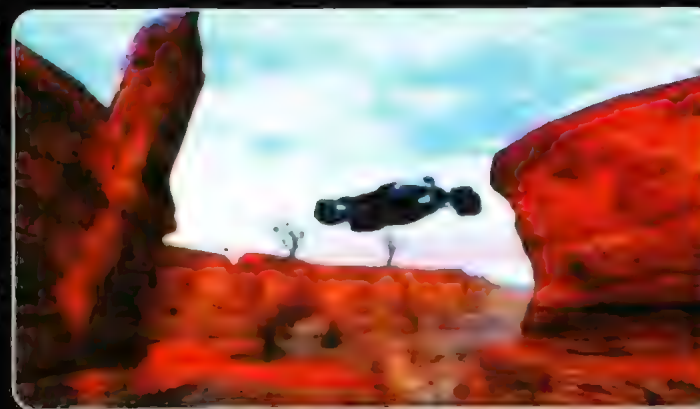
PS1 Podziękowania dla Thuna i Valpurga za wspólne testowanie, PS2 Więcej screenshotów z testów Gore znajdziecie w FPP zone CD

**Pięści** - oczywiście tylko na bliską odległość (a raczej "zwarcie"), zadają bardzo mało obrażeń i w starciu z przeciwnikiem mającym tylko pistolet mamy bardzo małe szanse na uratowanie życia. Chociaż i to zależy od wcześniej wybranej klasy postaci.

**Pistolet** - co tu dużo mówić, najsłabsza broń dalekiego zasięgu. Po przybliżeniu klawisza odpowiedzialnego za strzał wypływa z krótkimi przerwami - naboje. Jeśli będziemy non stop naciskać dany klawisz, to pistolet będzie strzelał prawie że seriami.

**Shotgun** - uaaa! Jedną z podstawowych broni w niemal każdym FPP. Ciężki, mocny, a w Gore na dodatek w miarę szybki. Do zabicia przeciwnika potrzebne są ze dwa strzały z w miarę bliskiej odległości.

**Miotacz ognia** - "wypływający" z niego ogień wygląda, niestety, trochę sztucznie, ale sama zabawa tym orężem wynagradza to w zupełności. Można podpalać ściany, podłogi i prawie wszystko, co stanie na twojej drodze. Może to zaszkodzić przeciwnikowi (no i jeszcze nam, jeśli źle go użyjemy).



za chwilę

## matura!

jak dobrze zdać?

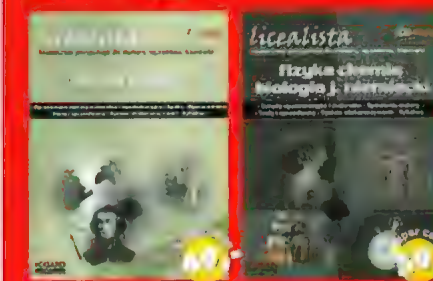
## licealista

by szybko opanować  
niezbędne wiadomości,  
zdać maturę  
i dostać się na studia!



### PROGRAMY KOMPUTEROWE

Na krążkach znajdziesz m.in.: opracowania pytań maturalnych i egzaminacyjnych, sylabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowo praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki licealiście znajdziesz jeszcze czas na ulubione gry!



licealista  
10 przedmiotów  
w 4 zestawach  
(cena 49 lub 59 zł)

cena od  
49

#### Gdzie kupić?

- dobre sklepy z oprogramowaniem  
- sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57,  
[www.licealista.pl](http://www.licealista.pl)

multimedia  
tel. (022) 644-55-57

sprzedaż wysyłkowa  
(022) 644-55-57  
[www.licealista.pl](http://www.licealista.pl)

[www.licealista.pl](http://www.licealista.pl)



# tawerna rpg

## Hejka!

Gra Diablo 2 ma tylu zwolenników, co i przeciwników. Dochodzę do wniosku, że miałaby mniej przeciwników gdyby nie została nazwana grą CRPG. Życie chciało inaczej i każdy kiedyś stanie przed wyborem: kim zagrać? Postaramy się w dwóch częściach przedstawić bohaterów Diablo 2. Miłego czytania.

**Kamil Kondek "Kameleon"**  
[kameleon@rpg.pl]

### POSTACIE W DIABLO 2 (część I)



#### PALADYN

Rycerz zawsze gotowy do walki, postępujący zgodnie z naukami Religii Świata - Zakarum. Wiarą dla niego jest miecz i tarcza, walczy o pokój i wolność na ziemi. Ponadto charakteryzuje się niezawodnością, która daje mu siłę, by nieść błogosławieństwo dla zwykłych śmiertelników i egzekwować sprawiedliwość na swoich wrogach. Zasadniczą cechą tego bohatera, odróżniającą go od pozostałych postaci, jest możliwość ochrony przed nieumarłymi. Paladyn jest postrzegany jako zbawca ludności przed szerzącym się złem, a niektórzy widzą w nim rosnącą siłę i dobroć Świata.

Tyle z historii paladyna, teraz dane techniczne :))

#### Atrybuty początkowe:

**Sila:** 25  
**Zręczność:** 20  
**Żywotność:** 25  
**Energia:** 15  
**Życie:** 55  
**Wytrzymałość:** 89  
**Mana:** 15

**Umiejętności naszego wojaka (tylko najważniejsze):** poświęcenie, pchnięcie, święty pocisk - rani ożywionych, zapal, szarga, zemsta - atakujemy wszystkimi żywiołami, błogosławiony młot, nawrócenie - cios miecza może spowodować nawrócenie się potwora, święta tarcza - zwiększa blokowanie i obronę, pięć niebios, moc, święty ogień, ciemność - wróg atakując nas, dostaje obrażenia, błogosławiona celność, koncentracja, święty chłód, święty wstrząs, przekonanie, sanktuarium - rani nieumarłych, fanatyzm, modlitwa - leczy obrażenia, odporność na ogień, śmiałość, odporność na zimno, odporność na blyskawice, oczyszczenie, wigor, medytacja, odkupienie, zbawienie - odporność na żywioły

Paladynem gra się przyjemnie, ponieważ posiada aury ochronne, takie jak odporność na ogień, blyskawice itp., więc jeśli mamy problem z jakimś żywiołem, uaktywniamy daną aurę i po kłopotach. Aury te nie pochłaniają many, ale mają one jedną wadę, a mianowicie można korzystać tylko z jednej z nich. Napisałem na początku, że paladyn jest przyjemną postacią do grania, ale tylko dlatego, że posiada aury, których inne postacie nie mają. Technika grania tą postacią jest trudna do opanowania. Trudność gry paladynem polega na tym, że w przeciwieństwie do innych postaci - u niego trzeba równomiernie rozwijać statystyki. U paladyna najważniejsza jest siła - pozwalająca na noszenie cięższych zbroi, i zręczność - dzięki której nasza postać jest zwinniejsza i może zadawać celniejsze ataki. Nie można też pogardzić jego żywotnością, ponieważ paladyn walczy w zwirowach i punkty życia są tu najważniejsze. W trybie multiplayer paladyn jest bardzo cenną postacią ze

względem na swoje aury, którymi może ochraniać innych towarzyszy. Gdy w grupie jest kilku paladynów, każdy z nich może uaktywnić inną aurę, wskutek czego zsumują się one i będą nas i naszą drużynę ochraniać przed żywiołami.

Tyle o paladynie, teraz na tapetę idzie moja ulubiona postać, czyli...

#### NEKROMANTA

To bardzo tajemnicza i dziwna postać. Dziwna dlatego, że powinna walczyć po stronie Diable, a tymczasem stoi po stronie Dobra (może mu Diablo podpadła). Nekromanta przybywa z południowych krain obfitujących w moczary i cmentarzyska. Wygląd jego nie jest zachęcający - skóra trupa biała, postura koscista - to skutki zły długiego siedzenia w mauzoleach i studiowania czarnej magii. Postać ta specjalizuje się w ożywianiu martwych ludzi i przywoływaniu kreatur takich jak szkielety i golem.

#### Atrybuty początkowe:

**Sila:** 15  
**Zręczność:** 25  
**Żywotność:** 15  
**Energia:** 25  
**Życie:** 45  
**Wytrzymałość:** 79  
**Mana:** 25

**Umiejętności Króla ożywionych (tylko najważniejsze):** zwiększenie obrażeń, zamroczenie, osłabienie, żelazna dziewczyna - atakujący nas potwór sam siebie rani, groza, zamęt, wyssanie życia - atakujący przeciwnika, przywracamy sobie punkty życia (dobrze, gdy brakuje buteleczek uzdrawiających), fascynacja, zniechęcenie - strasznie spowalnia atakujące nas potwory, zmniejszenie odporności, zęby, zbiorą z kości - wirujący krag, który ochrania nas przed atakami przeciwnika, zatruty sztylet, wybuch zwłok - zwłoki wroga wybuchają, raniąc pobliskie potwory, ściana z kości, eksplozja trucizny, wódczyna z kości, więzienie z kości, trująca nowa - duch kości, ożywienie szkieletu, mistrzostwo we władaniu szkieletami, gliniany golem, mistrzostwo we władaniu golemami, ożywienie maga - szkieletu, krwawy golem, przywołanie odporności, żelazny golem, ożywienie pokonanych wrogów

Nekromanta jest zróżnicowaną postacią, ponieważ można nim grać, stosując taktykę czarodziejki (na odległość), jak i np. barbarzyńcy (w zwirowach). W walce na odległość możemy wysyłać swoich podwładnych, aby zajęli się przeciwnikiem, i wspierać ich czarami i kłatwami. Jeśli zaś chodzi o walkę w zwirowach, to sami na siebie możemy rzucić czary ochronne lub wspierać się kłatwami rzucanymi na wroga. U nekromanty najważniejsze są: wytrzymałość, energia i mana. Nie należy zapomnieć o sile, ponieważ jest ona potrzebna do noszenia lepszej zbroi. Grając tą postacią, warto mieć na sobie dobrą zbroję, soliony miecz (lub jakąś buławę, która podwyższa jakąś umiejętność) i dobrą tarczę, najlepiej z umieszczonymi w niej diamentami, które chronią nas przed żywiołami. Jeśli chodzi o grę tą postacią w trybie multiplayer, to mogę napisać tylko tyle, że nekromanta może wspierać naszych członków z drużyny, rzucając na przeciwników kłatwy lub wysyłając przeciw nim swoich podwładnych, takich jak szkielety czy golem.

W tej części to już wszystko. Za miesiąc opiszę trzy kolejne postacie: barbarzyńcę, czarodziejkę i amazonkę.

# Pomocna Dłoń

Przypominamy, że anonse wysyłamy do PD WYŁĄCZNIE na kartkach pocztowych lub e-mailami (adres [pd@silvershark.com.pl](mailto:pd@silvershark.com.pl)). E-maile wysyłane na inny adres nie są publikowane! Przed nadesłaniem anonsu poczytaj regulamin PD (jeśli nie ma go tutaj, to jest w pliku PRZECZYTAJ KONIECZNIE w Pomocnej Dłoni na CD), gdyż w ten sposób znacznie zwiększysz szanse na publikację swojego ogłoszenia. Na CD macie też pełną wersję PD z wszystkimi innymi działami (Mam Problem, Kupię, Sprzedam, Nawiążę Kontakt).

### No problem!

#### • Riva TNT

Raczej musisz kupić nową płytę albo wymienić kartę grafiki na jakąś inną na złączu PCI. (A problem, jeśli dobrze rozumiem, polega na tym, że kupiłeś kartę grafiki AGP a masz tylko PCI + ISA) [www.PRC.prv.pl](http://www.PRC.prv.pl)

#### • BOOT FROM ATAPI CD-ROOM: ...NONE

Pewnie NONE oznacza, że masz ustawione bootowanie najpierw na CD, potem z dysku itp. A ENAB.E oznaczało, że miałeś włożoną płytę bootującą podczas startu komputera. Najlepiej ustaw sobie w Biosie bootowanie np. tylko z dysku C:\, a w razie konieczności zawsze możesz przestawić na np. A:\, CD etc. - [www.PRC.prv.pl](http://www.PRC.prv.pl)

#### • Gdzie jest edytor w UT?

Uruchom plik UnrealEd.exe (np. C:\gry\UT\system\UnrealEd.exe). Tylko najlepiej zainstaluj tak, jak najnowszy pacha. Będziesz miał wtedy dostęp do UnrealEd.exe ver. 2.0 - [www.PRC.prv.pl](http://www.PRC.prv.pl)

#### • Unreal Tournament

Dla Pablo z Krakowa Jruchom plik UnrealEd.exe (np. C:\gry\UT\system\UnrealEd.exe). Tylko najlepiej zainstaluj tak, jak najnowszy pacha. Będziesz miał wtedy dostęp do UnrealEd.exe ver. 2.0 - [www.PRC.prv.pl](http://www.PRC.prv.pl)

#### • Celeron 333 MHz; 32 MB RAM...

Dokup więcej RAM-u!!!  
- [www.PRC.prv.pl](http://www.PRC.prv.pl)

#### • Klasyfikator treści

Możesz użyć jakiegoś programu do Win (np. WinBoost 2001). Jest tam opcja Deleting Rating Passworld (w sekcji Internet Explorer) - [www.PRC.prv.pl](http://www.PRC.prv.pl)

#### • Damian Grychnik z numeru 8/2000

Wymij baterię z płyty głównej, poczekaj z 5 godzin i włóż ją z powrotem, a ustawienia BIOS-a zostaną skasowane. Jednak przedtem powinienes spisać wszystkie ustawienia BIOS-a!

### Forum

• Jestem Miedzi. Mały. Pomogę szczególnie w DOS-ie i WIN 3.11, a trochę w WIN 95, 9. Mój adres: 66-100 Sulechów, ul. Wiśniowa 36; tel. 385-42-64.

• Szukam pomocy w prowadzeniu strony: [www.puma.terraria.pl](http://www.puma.terraria.pl), kogoś do pisania tekstów na różnorodne tematy. Mój adres: [puma7@poczta.onet.pl](mailto:puma7@poczta.onet.pl)

• Słuchajcie, nieznajomi (wszyscy) powstała nowa strona o najlepszej grze na ziemi, czyli FIF-IE 2001. Jeżeli chcecie mi przy niej pomóc, to pisz na [smi@poczta.fm](mailto:smi@poczta.fm) lub [czarnygo2@go2.pl](mailto:czarnygo2@go2.pl) (temat: pomoc). Adres strony to [www.strefa-fif.pl](http://www.strefa-fif.pl)

• Zapraszam na niedawno powstałą stronę [www.megajajo.prv.pl](http://www.megajajo.prv.pl). Jest oczywiście o tematyce zabawnej. Jeśli cieszysz się też moim, to proszę o pomoc w tworzeniu tej strony - pisz nad adres [xaper@poczta.onet.pl](mailto:xaper@poczta.onet.pl)

• Poszukuję kogoś do tworzenia nowej strony internetowej o grach i IRC-u: tekst i newsy w literach, grafików i osób do zajmowania się kącikami tematycznymi (IRC, tipsy, triki itd.). Konieczne przesłanie na mój e-mail próbki waszych zdolności (obrazek, tekst, solucja itp.), adres [radko43@poczta.fm](mailto:radko43@poczta.fm).

• Internetowy magazyn kulturalno-artystyczny zaprasza!!! <http://burdadam.republika.pl/>  
• Udzielę pomocy z Fallout 1 i 2. Mój e-mail to: [vault\\_dweller@go2.pl](mailto:vault_dweller@go2.pl)

• Potrzebuję współpracowników, ponieważ brakuje mi tekstów i grafik na stronę [www.barney2k3d.pl](http://www.barney2k3d.pl). Proszę o nadsyłanie materiałów na e-mail: [mailto:barney2k@poczta.onet.pl](mailto:mailto:barney2k@poczta.onet.pl)

• Zapraszam na moją stronę domową: [www.interecho.com/](http://www.interecho.com/) - ahuk. Znajdziesz na niej grafikę, galerię, kursy i programy. Muza: jak tworzyć sample. Poza tym gry, muzyka i inne ciekawe działy. Niedługo na stronie powstaną 3 kolejne nowe strony.

• Jeśli lubisz piłkę nożną, jesteś jej wielkim fanem i chciałbyś kiedykolwiek zagrać, chociażby w 3 lidze, to zapraszam: [www.unfm.prv.pl](http://www.unfm.prv.pl) Na miejscu przeczytaj dokładnie zasady

• Zamów darmową prenumeratę o tematyce filmowej, muzycznej, filozoficznej: [gazmen@wp.pl](mailto:gazmen@wp.pl)

• Witam wszystkich maniaków Star Wars i zapraszam na nową stronę o łowcach nagród. Znajdziesz tu obszerny dział: zyciorysy, jednostki latające oraz Sabacc. Kontakt: [lex@karrde.prv.pl](mailto:lex@karrde.prv.pl), a adres strony: [www.bounty-hunters.prv.pl](http://www.bounty-hunters.prv.pl)

• Jeśli chcecie ściągnąć sobie ikony, tapety, zdjęcia, kursory, muzykę, skórki do Winampa i in. piszcie: [www.spears.hg.pl](http://www.spears.hg.pl) baw się do woli. Proszę o wpisanie się do książki gości, czeka niespodzianka. Macie pytania, piszcie, [buczakowski@go2.pl](mailto:buczakowski@go2.pl) BUCHO.

• Już niedługo wystartuje całkiem nowy RAT! Jeżeli chciałbyś/chciałabyś pisać teksty, prowadzić własny kącik lub pomagać w jakś inny sposób - pisz: [rat@topnet.pl](mailto:rat@topnet.pl) Stare numery możesz zobaczyć na stronie [www.rat.topnet.pl](http://www.rat.topnet.pl) Kombat

• <http://www.at.online.pl> strona maga @t! Wejdź i zapnumeruj nas! Nie zwlekaj dłużej. Dołącz do 3000 tysięcy ludzi!

• Poszukujemy nowych redaktorów do serwisu o grach komputerowych, sporcie, kulturze, humorze i wielu innych rzeczach. Chętni proszeni są o wysłanie e-maila na [draszane@wp.pl](mailto:draszane@wp.pl) lub [mailto:may11@wp.pl](mailto:mailto:may11@wp.pl). Otwarcie serwisu już w kwietniu

• Zapraszam wszystkich fanów Diablo 2 do nowego klanu o nazwie Zakon Horadrim. Poszukujemy także osoby specjalizującej się w grafice. Kontakt: [szulcu@kki.net.pl](mailto:szulcu@kki.net.pl) Adres strony: [www.horadrim.hg.pl](http://www.horadrim.hg.pl) SZULCU

• Szukam chętnych do tworzenia strony o LO nr V. w Poznaniu, [izydr@go2.pl](mailto:izydr@go2.pl)

• Powstała strona Baldur's Gate2, czyli "Czerwonych Magów z Thay". Zapiszcie się lub odwiedzajcie stronę <http://thay.winteria.pl>. Listy do mnie na [Magu007@poczta.onet.pl](mailto:Magu007@poczta.onet.pl). Do Arcymaga, twórcy zakonu i bossa: Crownxa niezgodna@poland.com.

• Mam na imię Maciej, lat 10. Szukam kodów do gier: Hitman: Codename 47, Knight's and Merchants PL, Commandos 2, Pz Syndicate PL, Command & Conquer Red Alert 2, [egan@inet.pl](mailto:egan@inet.pl)

• Na mojej stronie o adresie: <http://www.computerb.ind.prv.pl> znajdziesz informacje na temat specjalistycznego sprzętu oraz oprogramowania przeznaczonego dla ludzi niewidomych. To oczywiście nie wszystko. Kilka dobrych rad, chat i jeszcze stale zwiększająca się liczba działów oraz odnośników powinna was przekonać o występowaniu <http://www.computerb.ind.prv.pl> Michał Dziwysz

• Zapraszam na ekstrastronkę [www.destroyer.prv.pl](http://www.destroyer.prv.pl). Co na niej jest? Wiele ciekawych rzeczy - komputer (gry, sprzęt, programy), kącik Harry'ego Pottera, dowcipy chat. Jak już tam wejdiesz, to koniecznie wpisz się do książki! DestroyerX

• Bardzo proszę o soję do TR 5, broń Boże z "Komputer, Świat Gry". Tak przy okazji, będę korespondował z kimkolwiek: [twety@poczta.wprost.pl](mailto:twety@poczta.wprost.pl)

• Zapraszam na nową stronę dotyczącą najlepszego zespołu świata - Bon Jovi. Najświeższe wiadomości, dyskografia, wywiady, download teledyski, fanclub, chat, galeria zdjęć itd., [www.bonjovi.of.p..](http://www.bonjovi.of.p..)

• Zapraszam was na moją nową stronę - a na niej: BMX, FC BAY-ERN, taniec elektro, chat, Liga Mistrzów od 1956 do 2000 roku, tapety, motocykle, DJ i inne! ZAPRASZAM SERDECZNIE, MAM 16 AT! [www.milosz.z.pl](http://www.milosz.z.pl)

• Proszę o soję do gry U.F.O.S albo poradę jak zdobyć bloki, [mc@multicon.pl](mailto:mc@multicon.pl)

• Mam na imię Paweł, pomogę każdemu, kto ma problem z grą Tony Hawk Pro Skater 2. Odpowiem na 100%. [lyssyyy@poczta.onet.pl](mailto:lyssyyy@poczta.onet.pl)

• Zapraszam na stronę poświęconą nowemu skoczniowi narciarskiemu - Tomisławowi Tajnerowi. Adres: <http://www.t.tajner.prv.pl/>

• Zapraszam wszystkich fanów Commandos na stronę [www.com.prv.pl](http://www.com.prv.pl), mój e-mail: [jdjdjdjd@go2.pl](mailto:jdjdjdjd@go2.pl)

• Zapraszam na moją stronę: <http://luckas.spedia.net>

• Gry, humor i inne. To właśnie znajdziecie na mojej stronie [www.dawid.nx.pl](http://www.dawid.nx.pl)

• Jeśli interesujecie się grami z Blizzarda i Westwood, napisz: [mjohhny@poczta.onet.pl](mailto:mjohhny@poczta.onet.pl)

• Poszukuję paru ludzi układających rymy (którzy dorobiliby lirykę do moich podkładów) w celu stworzenia grupy hip-hopowej. [kresnel@poczta.onet.pl](mailto:kresnel@poczta.onet.pl)

• Pomogę innym graczom w przesłaniu gier: Half-Life, Half-Life Oposing f, Gunman Chronicles, Fallout 1 i 2, inferno007@poczta.onet.pl

• Chciałabym bardzo serdecznie zaprosić wszystkich do obejrzenia mojej strony o zespole Limp Bizkit. JWAGA: warto!!! Możliwe również to, że napiszę maila na temat Limp Bizkit, a te najciekawsze zostaną opublikowane. Oto adres strony: [limpbizkit.wzytowka.pl](http://limpbizkit.wzytowka.pl), mail: [generation1@wp.pl](mailto:generation1@wp.pl)

• Z ludźmi lubiącymi pogadać na chatroomie! Zapraszam na chat [www.czatowisko.pl](http://www.czatowisko.pl). Lub też na moją stronę [www.dbsatan.ng.pl](http://www.dbsatan.ng.pl). Strona nie jest związana z SATANIZMEM (ani jedna ani druga!!), tylko z anime "DRAGON BALL!"

• Zapraszam na nową stronę poświęconą Sophie Marceau, <http://www.sophie.marceau.pl>. Ronin

• Zapraszam na moją nową stronę wszystkich e-osoby interesujące się samolotami <http://www.aeroplany.republika.pl>. Mój email: [aeroplany@poczta.onet.pl](mailto:aeroplany@poczta.onet.pl)

• Deluxe Ski-Jump. Na stronie [www.deluxeskijump.prv.pl](http://www.deluxeskijump.prv.pl) znajdziecie: wersję demo tej gry, porady, najlepsze wyniki, powtórki skoków i wiele innych ciekawych rzeczy. Serdecznie zapraszam!

• Pilnie poszukujemy kogoś do pisania recenzji lub newsów do maga Ctrl. Mile widziany próbny tekst. Piszcie na adres [ctrl1@poczta.wp.pl](mailto:ctrl1@poczta.wp.pl)

• Piśmę w sprawie ostatniego maila (tego w sprawie Limp Bizkit, piłki nożnej i Diablo). Przypominam wszystkim, którzy do mnie pisali, mój komputer nie chce czytać cookies - mam zmiennego maila. Mój adres to [kilashark@poczta.arena.pl](mailto:kilashark@poczta.arena.pl). Jeszcze raz przepraszam.

• Jesteśmy w trakcie tworzenia nowego portalu internetowego. Szukam wszystkich chętnych do prowadzenia aktualności, poszczególnych działów oraz kogoś, kto umie uoostępniać konta www i e-mail na naszym serwerze. Mój e-mail to: [ex3d@wp.pl](mailto:ex3d@wp.pl). Project





# Kurs MSDOS-a

*"Jest rok 50 przed narodzeniem Chrystusa, cała Galia jest podbita przez Rzymian... cała? Nie! Jedna, jedyna osada zamieszkała przez nieugiętych Galów wciąż stawia opór najeźdźcom i uprzykrza życie legionom rzymskim stacjonującym w obozach Akwarium, Rabarbarum, Relanium i Delirium..." Te słowa zna każdy maniak Asterixa i Obelixa.*

Kuba 'Kominck' Kominlarczuk

**T**ak sobie siedziałem i myślałem, jak wyglądałaby ta osada w dzisiejszych czasach, i doszedłem do wniosku, że Druid Panoramix używałby komputera. Jako jedyny mędrzec w osadzie potrafiłby programować, by wynajdywać nowe wywary... Dziwnie brzmi wstęp, czyż nie? Jednak temat dzisiejszy jest związany z tym, z czym kojarzy się nam tłusciutki Obelix - siłą, potęgą kruszącą każdy mur (i zabierającą helmy legionistom), jak również atrybutami druida - inteligencją, pomysłowością. A ów temat to nic innego jak tylko...

## Pętla

Każdy programista powie wam, że odpowiednio zastosowana pętla jest potężnym sprzymierzeńcem. Nic więc dziwnego, że w MS-DOS-ie również otrzymaliśmy możliwość stosowania owego pożytecznego polecenia. Na początek, tradycyjnie, powiedzmy może króciutko, co to jest pętla. Pętla to jakieś polecenie lub ich grupa (w przypadku MS-DOS-a trzeba trochę improwizować...), pozwalające na wykonanie zadanych poleceń/komend ileś tam razy. Dzięki temu można wyświetlić zawartość tablicy, podać ją obróbką etc. A wszystko przy znikomą małej ilości pracy ze strony programisty (w porównaniu z tym, co musiałby zrobić, nie używając pętli). W MS-DOS-ie pętli używa się głównie przy operacjach na plikach, bo gdy chce się wykonać coś bardziej skomplikowanego, to możliwości MS-DOS-a nie starczą i trzeba użyć któregoś z języków programowania. Ale wróćmy do MS-DOS-a.

Pętlę możemy zrobić na dwa sposoby. Na początek pokażę ten łatwiejszy sposób, czyli rodzaj licznika. Jeśli chcemy, by jakieś komendy zostały wykonane ileś tam razy, to możemy stworzyć sobie zmienną systemową i zapisać do niej jeden znak, a potem dodawać do niej kolejne znaki, aż do pewnej granicy. Algorytm jest banalnie prosty, więc od razu napiszemy jakiś skrypt, który wykona coś nieskomplikowanego, dajmy na to, stworzy nam kilka plików o nazwach i.txt, ii.txt, iii.txt, itd., aż do iiii.txt:

@echo off

set pomocnicza=i

```
:petla
echo >> %pomocnicza%.txt
set pomocnicza=%pomocnicza%i
if not %pomocnicza% == iiii goto petla
```

```
echo >> %pomocnicza%.txt
echo Pliki stworzone!
set pomocnicza
```

Jaka jest zasada tworzenia takiej pętli, chyba widać. Na początek tworzymy zmienną pomocniczą i nadajemy wartość "i". Potem mamy etykietkę "petla". Kolejne kroki algorytmu to utworzenie pliku o nazwie zapisanej w zmiennej pomocniczej z końcówką .txt, dodanie do zmiennej kolejnej literki (set pomocnicza=%pomocnicza%i) i najważniejsza część całej zabawy - jeśli wartość przechowywana w zmiennej jest różna od iiii (8 razy "i"), to skaczymy do etykietki "petla". W innym przypadku (gdy pro-

gram wykonał już pętlę 8-1 = 7 razy) wykonywane są dalsze komendy skryptu. Zdziwić może fakt, że pętla została wykonana 7 razy, mimo że zmienna miała osiągnąć długość 8 znaków! Trzeba się tylko uważnie jej przyjrzeć, a widać, że na samym początku ma wartość "i", czyli przynajmniej jej tylko owe 7 liter! Jest to niezbędne (tj. nadanie wartości "i" na początku), żeby zmienną utworzyć.

Jeśli chcesz stworzyć coś bardziej skomplikowanego, to nie ma sprawy! Teraz dla odmiany pobawimy się ekranem. Spróbujemy wypisywać na ekranie tekst "MS-DOS" w ten sposób, aby poruszał się on z lewego górnego rogu do prawego dolnego. **Tylko jedna uwaga - zamiast # wpisz znak numer 255 (alt + 255)!**

@echo off  
cls

```
set y=#
set x=i
set tekst=MS-DOS
```

```
echo %y%%x%tekst%
:petla
set y=%y%###
set x=%x%i
set u=i
cls
:linia
echo #
set u=%u%i
if not %u% == %x%i goto linia
set ucho %y%%x%tekst%
if not %x% == iiii goto petla
```

Ufff, i to byłby cały program. Jest on dość nieczytelny (i nie zadziała tak, jak byśmy chcieli), więc postaram się jakoś to prościej wytłumaczyć. Na początku tworzymy zmienne y (zawiera znaki, o które przesunięty będzie napis), x ("numer" wiersza) oraz tekst - tutaj wiadomo, o co chodzi. I co nasz skrypt robi? Na początku wypisuje nasz tekst na samej górze, 2 znaki spacji od lewego rogu. Następnie zwiększamy "numer" wiersza i przesunięcie. Kolejny krok to zdefiniowanie pomocniczej zmiennej u. Jej zadanie jest proste - póki u nie osiągnie tej samej wartości co %x%i (znowu kłania się problem z liczbą iteracji), dopóty zwiększamy jej wartość i przechodzimy do następnego wiersza. Komenda "echo" wypisuje bowiem tekst i wskazuje do następnej linii. Dzięki temu możemy wypisać nasz tekst w tym wierszu, w którym chcemy. Ważne jest zatem wywołanie komendy cls, aby wyczyścić nam ekran przed rozpoczęciem przesuwania w dół. A na koniec niszczymy u, wypisujemy tekst (jesteśmy już w odp. wierszu) i sprawdzamy stan zmiennej x. W sumie prosta sprawa :).

Jednak na 99% to, co zobaczycie, nie będzie tym, co zamierzaliśmy. Zapomnieliśmy o jednym - o tym, by na chwilę zastopować komputer, tak by napis był przez chwilę widoczny. Jeśli chcemy to osiągnąć, trzeba po wypisaniu tekstu wpisać jakieś czasochłonne komendy. Ja wpisałem coś takiego:

type c:\command.com > nul

Wpisuje to zawartość zbioru command.com do urządzenia pustego. Jednak mój Duron 600 poradził sobie z tym zbyt łatwo. Polecenie to musiałem wpisać 100 razy, aby ujrzeć zadowalający efekt.

Znakomierz tyka niemiłosiernie i wskazuje, że nie zostało zbyt wiele miejsca. Przecież więc szybko do drugiego sposobu tworzenia pętli - jest nim komenda for. Mimo że jest ona prostsza od poprzedniej, nie daje takich samych możliwości - można powiedzieć, że obie me-

tody się dopełniają. Składnia polecenia jest następująca:

for [%y] in ( [set] ) do [command]

[%y] to jednoliterowa nazwa zmiennej (nie definiujemy jej), która będzie przybierała wartości kolejnych elementów ze zbioru [set]. Gdy polecenia for używamy w skrypcie, należy przed nazwą zmiennej postawić dwa znaki %, natomiast podczas bezpośredniego wpisywania jej z linii poleceń używamy jednego znaku. Działanie komendy jest następujące - zmienna y przyjmuje wartość pierwszego elementu list [set], wykonywana jest komenda [command], potem y przyjmuje wartość drugiego elementu itd. W komendzie [command] można używać odwołań do zmiennej y (i głównie po to zostało stworzone to polecenie). Wtedy odwótlujemy się do niego jak do parametru, tyle że ze zdublowanym %. Natomiast zbiór [set] definiuje się, wpisując kolejno jego elementy (ciągi znaków) oddzielone spacją. Oto przykład użycia pętli wyświetlającej wszystkie cyfry po kolei:

for %%y in ( 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ) do echo %%y

Proste, nieprawdaż? Jednak można w ten sposób wykonać tylko jedną komendę... ale co by było, gdyby ta komenda wywoływała inny skrypt? :) Tak, jest to możliwe i często z tego korzystam. Robi się to, używając polecenia call [nazwa wywoływanego skryptu]. Jednak aby w tym skrypcie można było odwołać się do zmiennej y, musimy podać mu to jako parametr. Założmy, że chcemy wypisać wszystkie cyfry i powstawić między nimi dwa wiersze przerwy - musimy wtedy napisać dwa skrypty:

pierwszy

@echo off

for %%y in ( 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ) do call drugi %%y

i drugi skrypt

@echo off

```
echo #
echo %1
echo #
```

Teraz zapiszemy je (ten drugi jako drugi.bat) i wykonamy pierwszy - system wypisze nam cyfry z dwoma wierszami przerwy pomiędzy nimi. Polecenie call działa w ten sposób, że w miejscu, w którym je wywołano, zatrzymuje wykonywanie skryptu i parsuje drugi skrypt, po czym powraca do rpany w miejscu, w którym przerwał. Jest to bardzo przydatne, zresztą sami pewnie się o tym przekonacie.

Coś mi mówi, że temu odcinkowi stuknęło ponad 8 KB (może moja kobieca intuicja, utajona przez fakt bycia mężczyzną :), więc czas najwyższy kończyć. Mogę wam zdradzić, że za miesiąc zaczynamy nowy wątek - edycję plików startowych! Mam po prostu coraz więcej mejli z problemami odcisnąć ustawień kawiatury i innych i uważam, że czas najwyższy zająć się tą sprawą. Tak więc, jeśli macie/mielście jakieś problemy związane z plikami konfiguracyjnymi, to ślijcie me!e na jkomin@poczta.fm lub na kominck@gry.pl i opiszcie dokładnie problem, ew. dołączcie do mejla autoexec.bat i config.sys, a być może opiszę tutaj sposób na rozwiązanie się z naszymi problemami! Czekam na odzew! □

# Zawiść? Wdzięczność?

*O tym, że polska Scena to banda zaplesniatych pokurczów, wiedziałem od dawna. Sam w końcu jestem jednym z nich. O tym jednak, że jest z nimi naprawdę niedobrze, przekonałem się, gdy dostaliśmy kilka ciepłych recenzji Taboo od... zachodnich scenowców. To i wiele innych rzeczy dało mi do myślenia, dlaczego w Polsce jest tak, że kiedy ktoś robi jakąś fajną rzecz: demo, moduł czy grafikę, nikomu nawet nie przyjdzie do głowy, żeby pochwalić autora?*

Piotr 'JazzCat/Pic Saint Loup' Pacyna

DOBRA ROBOTA, STARY!

Niedawno pewien człowiek powiedział mi, że moduły mojego kolegi bardzo mu się podobają. - Dlaczego mówisz to mnie? - zapytałem. - Dam ci jego maila i telefon i sam mu to powiedz. Na pewno bardzo się ucieszy. Zanotowałem, podziękowałem i do dziś nie napisałem.

Tym, co odróżnia Scenę od prawdziwego życia, jest fakt, że nikt scenowcom za robotę nie płaci. Wedle niektórych to największa wada Sceny, wedle innych - największa zaleta.

Dlaczego wada, wszyscy wiemy. A zaleta, bo gdyby scenowcy dostawali pieniądze za swoje prace, wielu z nich umarłoby z głodu. W prawdziwym życiu twórca albo podoba się odbiorcom, którzy kupują jego sztukę, albo nie, i wtedy nie pozostaje mu nic innego, jak zająć się czymś innym. Najlepiej czymś lekkim, łatwym i przyjemnym, a przy tym dobrze płatnym. Bo ja wiem, może się nająć jako ochotnik do sprzątania odpadów radioaktywnych albo zostać królikiem doświadczalnym i dać sobie zamontować dodatkową trzustkę. Na Scenie jest inaczej. Scenowcy artysta raczej rzadko kiedy wie, jak jest odbierana jego praca. Jasne, są chartsy, ale czy mają sens, skoro i tak każdy zawsze będzie głosić na swoich kumpłach? Zresztą niepokojące pytanie o obiektywność chartsów zajmowało scenowców już w czasach starożytnych, wystarczy się uważnie wcztać w artykuły takich tuzów jak Platon czy Ciceron, więc naprawdę nie ma sensu po raz tysięczny się nad nim zastanawiać.

RACZEJ PRZECIĘTNY NAIWNIAK

Jeśli scenowiec nie jest jeszcze zbyt znany, nie jeździ za często na parties i nie ma wielu kontaktów, to nie ma pojęcia, jaka jest reakcja Sceny na jego grafikę czy moduł i kim właściwie jest przeciętny scenowiec. W czasach pracy nad amigowską Silesią (magier) sam byłem w podobnej sytuacji, dlatego z wielkim apety-

tem przystąpiłem pewnego dnia do lektury recenzji wszystkich numerów "Sila", pomieszczonej w jakimś zinnie. Tym bardziej że w trzech numerach była moja muzyka. Autor tekstu miał dla mnie niespodziankę już na dzień dobry. Kiedy dotarł do muzyki w pierwszym numerze, napisał, że niestety nie może jej zrecenzować, bo padł mu dysk. Nic to, pomyślałem i czytałem dalej.

Trudno w to uwierzyć, ale gdy przyszła kolej na następny numer z moją muzyką, sytuacja się powtórzyła! Widać niezbyt dobre musiały być te moje mody, skoro nawet dyskiety nie mogły ich ścierpieć. Aż się bałem czytać dalej. Na szczęście mój ostatni Silesiowy moduł dotarł do recenzenta w stanie nienaruszonym. "Jest raczej przeciętny" - napisał. Zacząłem się wtedy szczerze śmiać sam z siebie. To ja tu, naiwniak, czekam na jakiś komentarz, jakąś konstruktywną krytykę, a muszę się zadowolić jednym zdaniem. I taki ma być mój przeciętny słuchacz?

Od razu mi się przypomniał esej Tadeusza Konwickiego o jego korespondencji. Pewnego dnia dostał aż cztery listy. Wyjmując je ze skrzynki, był przekonany, że oto trzyma w rękach głos swoich czytelników, i czym prędzej zaczął je otwierać. Nadawca pierwszego domagał się jakiegoś głupiego artykułu, którego oczywiście Konwicki nie miał najmniejszej ochoty pisać. Drugi pochodził od starej baby, która chciała, żeby pisarz załatwił za nią jakąś sprawę w urzędzie. Zaś w trzecim grono dewotek domagało się, żeby literat przybył jutro na wspólne modły. Tego było dość. Czwarty list wywalił do kosza, nawet go nie otwierając.

BULGOT I TASIEMIEC

Czasem rozmawiając ze starszym scenowcem, nieopatrznie pochwalę jakąś młodą scenową twarz. "Wiesz - mówię - ten X jest naprawdę dobry!" Mój rozmówca zmienia się w jednej chwili. Członki zaczynają mu drżeć, z ust i nosa wycieka parująca oleista ciecz, zaś oczy tak mocno wychodzą na wierzch, aż

zaczynam się bać, że mu wypadną. Pomaga dopiero podanie soli trzeźwiących. Oczywiście z olejku goździkowego, amoniaku i spirytusu kamforowego. "Co ty powiedziałeś? - bulgocze, kiedy atak minie. - Przecież ten X to...". I tu następuje ciąg obelg tak wysublimowanych i paskudnych, że nawet przechodzący obok dresiarze umykają, pobrzękując trwożliwie bransoletami.

O co chodzi? Otóż zauważyłem, że wielu ludzi robi wszystko, co tylko można sobie wyobrazić - da się sfil-mować w trakcie defekacji, sprzedaje nerkę albo nawet zje własne gówno, ale wszystko to nic, kiedy mają kogoś bezinteresownie pochwalić. Bo to im się w głowach nie mieści. Praktycznie jedynym miejscem na Scenie, gdzie młodzi, zdolni, a niezbyt jeszcze znani scenowcy mogą liczyć na ciepłe słowo, jest Taboo. Przy-najmniej jeśli chodzi o Amigę. I mówię to bez fałszywej skromności. Bo aż mnie cholera bierze, kiedy widzę utalentowanych ludzi którzy, spotykając się z wyniosłą obojętnością scenowych mediów, tracą motywację i zniechęceni gdzieś znikają. Doskonale ich rozumiem. Sam kiedyś byłem początkujący i pamiętam, jak bardzo pragnąłem uznania.

Wszyscy ci, którzy scenują kilka lat, śmieją się teraz, bo oni takich problemów nie mają. Po prostu po paru latach scenowania wie się już, czy robi się swoje dobrze, czy nie, i zachwyt albo pogarda publiczności niewiele zmienia. Ale większość żółtodziobów chce być zauważona i uważam, że jeśli są naprawdę dobrzy, mają do tego prawo.

Teraz mnie to dziwi, ale jeszcze przed paroma laty sam byłem podobny. Przykładowo, jeśli spodobał mi się jakiś moduł, wiedziałem o tym tylko ja i mój tasiemiec. Swoją zachwyt zachowywałem dla siebie: ja zielenie-jąc z zazdrości, on machając czułkami i zgrzytając zębami. Potem się zmieniłem i zacząłem wysyłać ludziom krótkie a miłe liściki. A najciekawsze jest to, że od tego czasu sam zacząłem dostawać podobne!

Scena komputerowa jako organizacja niekomercyjna jest więc już z samej definicji hodowlą megalomanów i maniaków robiących swoje, chociaż nikt tego nie potrzebuje. Problem w tym, że między nimi są też ludzie naprawdę uzdolnieni, ale często mniej "hałaśliwi" od swoich kolegów. I myślę, że nic wam się nie stanie, jak wyślecie takiemu kartkę czy maila z miłym komplementem. To nic nie kosztuje. □



# THE CORUSCANT GLOBE

IN WŁOCHOWYCH DŁUGIACH

## Star Wars PL

polka: społecność w uniwersum Gwiezdnych Wojen



Grupa ludzi podłączonych do Holo, różnych, choć związanych jednym - przywiązaniem do świata, w którym zniszczono dwie Gwiazdy Śmierci (choć co do sposobu zniszczenia kwestie są sporne), gdzie Jedi walczą o Nową Republikę, gdzie z

cienia wychodzą coraz to nowi Sithowie, gdzie pełno jest przemytników, pilotów i żołnierzy. Łączy ich ten świat. Różni - niemal wszystko.

Tak, może mało poetycko, można by opisać listę dyskusyjną świata Star Wars. Kto o niej wie? Uczestnicy i kilka innych osób. Tymczasem w Polsce są fani "Gwiezdnych wojen", którzy z pewnych powodów nie mają pojęcia o jej istnieniu. To dla nich, dla ich wygody powstał ten tekst, aby ułatwić im życie i zaoszczędzić żmudnego przeszukiwania czeluści Internetu.

Lista dyskusyjna Star Wars PL istnieje od stycznia '98. Zrzesza ona fanów, entuzjastów tematyki "Gwiezdnych wojen" - czy to filmów i książek, czy komiksów, figurek, gier komputerowych, RPG, czy jeszcze innych produktów sygnowanych ich logo. Toczy się tu dyskusja na rozmaite tematy związane z filmami, literaturą i ogólnie wszystkim, co wiąże się z uniwersum wykreowanym przez George'a Lucasa. Na przykład: "Świat GW a fizyka", "Eter w SW", "Budowa mieczy świetlnych", "Symbolika SW" czy wymiana poglądów na temat tego, czy Obi-Wan użył Ciemnej Strony Mocy w finałowej walce Epizodu I. Rozmowy są o tyle frapujące, że "tutejsi" ludzie analizują problemy tegoż wszechświata z wielu różnych perspektyw, zależnie od potrzeb. Warto nadmienić choćby, że zdarzają się argumenty poparte zasadami fizyki kwantowej czy filozofii. Ale nie ma się czym za bardzo przerażać - dyskusje nie są wyłącznie akademickie, suche itp. O ile fani JarJarBinka nie za bardzo znajdują tu zrozumienie, to oferujemy dawkę humoru (na przykład cykl "Pizamerium kontratakuje"). I zapewniamy, że na szczęście nie wszyscy dyskutanci są chodzącymi encyklopediami SW. Ogólnie można rzec, że istnieje tutaj sposobność dowiedzenia się wszystkiego o SW, jak również podzielenia się własnymi wiadomościami.

Nie jest ważne, czy preferujesz Imperium, czy Rebelię. Tu każdy ma takie samo prawo głosu. "Imperialiści" polemizują z "Rebelami", a z boku przyglądają się przemycnicy i tylko się uśmiechają. Fan Sithów czy Rycerzy Jedi może tu odłożyć miecz świetlny i przygotować się do szermierki słownej z przeciwnikiem. A taki pojedynek - zaręczam - jest nie mniej emocjonujący. I, co niesłychanie ważne, nie powoduje ran, które trzeba godzinami kurować w zbiorniku bacta :).

Najprostszą drogą, aby zapisać się na listę, jest odwiedzenie strony internetowej <http://www.swpl.org.pl> (jeśli alias nie działa - <http://republika.pl/nloriel>). Znajduje się tam bardzo ważny dokument, tzn. FAQ listy. Polecamy rozpoczęcie swej działalności na SWPL od przeczy-

tania tegoż. Powód jest niezwykle prosty - w wymienionym dokumencie zawarty jest spis podstawowych zasad zachowania, których częścią kończy się dość nieprzyjemnie. Jakkolwiek dyskutanci są wariaci i pomocni w przypadku ewentualnych wątpliwości, dość surowo reagują, kiedy ktoś swe tezy podpira "faktami" wyssanymi z palca. Preferujemy na SWPL wysoki standard - zarówno treści, jak i formy. Wadze na liście sprawuje Rada Listy. Jej skład jest wymieniony na stronie internetowej. Jak i w FAQ. To ci spośród nas, którzy czuwają nad przestrzeganiem zasad dyskusji, ustalonych przez samych zainteresowanych.

Nie jesteśmy bynajmniej zamkniętą grupką, niczym jakiś krag wtajemniczonych. Z radością przyjmujemy do swego grona każdego nowego fana "Gwiezdnych wojen", który zapraśnie do nas dołączyć. Nie uważamy też siebie za jakiegos rodzaju wyrocznię. Wszyscy wciąż się uczymy, różni - i tylko to, jak wiele już wiemy. Dyskutanci z radością odpowiedzą na pytania dotyczące Star Wars i sami będą zadowoleni, poznawszy nowy punkt widzenia. W końcu, im więcej opinii, tym większa szansa na znalezienie tej najlepszej, obiektywnej.

Dajemy możliwość wypowiedzenia się. Co więcej, wypowiedź nie jest skreślana niczym poza tematyką "Gwiezdnych wojen" i regułami kultury słowa pisanego. I, co najważniejsze, dajemy naprawdę się tego wariaci. Panuje tu koleżeńskość, budowana na wzajemnym szacunku i radości z dyskusji. A co do tej ostatniej, to jest jej wiele, gdyż humor dyskutantom zdecydowanie dopisuje :).

Szukasz przyjaciół zainteresowanych SW? Masz coś ciekawego do powiedzenia? Chciałbyś znaleźć forum wymiany poglądów na temat "Gwiezdnych wojen"? Chciałbyś dołączyć do grupy fanów uniwersum Lucasa? W takim razie zapraszamy! Dołącz do nas, a poszerzysz swą wiedzę i zdobędziesz nowych przyjaciół, na których możesz liczyć.

Nie wymagamy chyba wiele? Zainteresowanie SW, odrobina zdrowego rozsądku i stosowanie się do niezbyt surowych reguł obowiązujących w naszej społeczności, która egzystuje w spokoju. To wszystko. Ale czego więcej trzeba, by w przyjaznym gronie wymieniać się poglądami i zapamiętaniem?

Kiedy już się zapiszesz, przywitaj się i zrelaksuj - jesteś w gronie przyjaciół. Niektórzy są tu od kilku miesięcy, inni - od kilku lat. Szanuj ludzi, a oni uszanują ciebie i będziesz mógł liczyć na świetnych przyjaciół. Powodzenia. Niech Moc będzie z Tobą!

Holoprojektor zamigotał i zgąś. Neelix odsunął się od panelu swojego stanowiska. Przesłuchał już wszystkie wiadomości. Teraz zastanawiał się nad ripostą. Jak tu dowieść, że Obi-Wan użył Ciemnej Strony Mocy, kiedy zabił Darthę Maula?

Neelix (przy pomocy Michała "N'Loriela" Poreby oraz Marcina "Lorda Sith" Kieżyńskiego) i dyskutanci SWPL.

# Imperator

"Dochodzę do wniosku, że ten świat nie jest mnie godny. Próbowałem go zmienić - na próżno. Ta planeta jest niczym. Wydała jedną tylko istotę, z której jest jakiś pożytek: Darthę Vadera. (...) Moc to Władza. Jestem najwyższym władcą, a będę miał więcej - znacznie więcej. Przewyższę sam siebie. Cały ten senat to zwykła banda darmozjadów. Czy ich potrzebuję? Widzę wszystko, co robią za moimi plecami, słyszę każdą ich myśl. Utrzymują, że ich Imperator ma nie po kolei w głowie. O tak! Stary wariat ze mnie, bo zakochałem się w «nie». Pragnę «je». Będzie wspaniała - jak sama Śmierć. A Śmierć jest Władzą. «Ona» będzie moją «władzą». «Gwiazdą» najwyższego Władcy - «Gwiazdą Śmierci». - Imperator Palpatine

Imperator Palpatine był niekwestionowanym władcą galaktyki. Bardzo szybko pozbywał się swoich wrogów i zdrajców. Do tych, co przetrwali najdłużej, należeli: Mon Mothma, Bail Organa, Luke Skywalker (przyczyna jego zguby i Śmierci). Dla niego byli próżni, godni pożałowania, tak jak ta buntownicza hołota, której przewodził. Rebelia się rozszerzała, ale bez możliwości użycia Mocy nie mogła być przezeń traktowana poważnie. Dla najmocniejszego Mistrza Ciemnej Strony Mocy czasów Imperium Galaktycznego nie stanowili oni żadnego oporu, nie byli godnymi przeciwnikami. Za to "służyli mu wiernie" jako wymówka dla ciągłych zmian w Imperium mających na celu wprowadzanie ładu i porządku. Ładu Palpatine'a, który rozprzestrzenił się tak, że ciężko byłoby go wyplenić. Wtedy Rebelia stałaby się zbędna, lecz do tego czasu pełniła ważną rolę w jego planach.

"Rycerze" Jedi, ci pozbawieni silnej woli wyznawcy "ślabszej strony Mocy", już nie żyli dla niego, nie istnieli. Wiedział, że mogli mu zagrozić, więc posłał przeciwko nim Sithów i ich Mrocznego Lorda. Wielu z Jedi dowiodło własnej głupoty i niższości, pozwalając się zabić - przynajmniej upadkiem Republiki nie stawiali praktycznie żadnego oporu. Niewielu z nich wybrało walkę lub uciekło. Lecz i oni ulegli sile Imperium i jego niewstępliwemu słudze - Darthowi Vaderowi, byłemu rycerzowi Jedi. Niektórym z nich udało się dotrzeć do samego Palpatine'a - tych z wielką satysfakcją unicestwił sam. Pogrom ten jednak wymagał ogromnych wysiłków i poświęcenia wielu ludzi, spośród Sithów pozostał przy życiu sam tylko Vader. Jednak w ten sposób Palpatine pozbył się najgroźniejszych wrogów.

Jego twarz, schowana przezwrotnie w mroku kaptura, charakteryzowała się zwiędłą i pokrytą planami skórą, głębokimi odczulami, żółtymi oczami, przenikliwym, zimnym i złym spojrzeniem, w którym płonął dzwiny ogień. Twarz ta naznaczona była upływem lat. Usta były już tylko szczeliną, jednak dość często rozciągały się w okrutnym uśmiechu. A ci, którzy słyszeli ten śmiech, najczęściej szukali powodów, by zniknąć z pola widzenia władcy.

Jedynym najpoważniejszym wrogiem Vadera wydawała się już tylko śmierć. Zdziwieni? A czy przyjrzeliscie się jego starczej figurze. Nikt z was nie dałby mu pewnie więcej niż 5-10 lat życia. Więc pewnie nie zdziwi was, że on także był tego świadom. Dobrze wiedział, że ta mroczna energia, którą władał i która przepływała przez jego ciało, po pewnym czasie, gdy stanie się już zbyt słabe, rozewnie je. Gdyby zaś umarł naprawdę i utracił swą fizyczną postać, na zawsze przepadłby w otchłani Ciemnej Strony. Zauważmy nim tak, jak on zawiadzał galaktyką. Zebrałaby swoje żniwo. Jednak on drwił ze Śmierci. Czemu? Bowiem gdyby poczuł, że chwila ta nadchodzi, udałby się na Byss, gdzie czekała sala z co najmniej tuzinem klonów, które umożliwiły mu ponowne narodziny. Wiedzę o klonowaniu i związanych z nim tajnikach Ciemnej Strony uzyskał z holocronów Ashki i Vantosa Bode. Zasypiał, a wkrótce potem budził się w nowym, młodym ciele. Umieranie bojało, lecz jakże niska to była cena za nieśmiertelność!

Obywatele Imperium nie wiedzieli o takim stanie rzeczy. Nie widzieli nigdy Imperatora, który starzał się w tak zastraszającym tempie. Dla nich wciąż był człowiekiem w średnim wieku, o charyzmatycznym, władczym wyglądem. Zawdzięczał to głównie najnowszej holograficznej technologii. Kiedy dosięgała go starość, Imperator nie pokazywał się publicznie, nie brał udziału w wystąpieniach, powierzając zarządzanie codziennymi sprawami swoim zaufanym doradcom, m.in. Ars Dangorowi. Wygłaszali oni wszystkie publiczne przemówienia. We wszelkich innych kontaktach z Imperatorem pośredniczył jego wierny sługa - Pestage. Jedynie niewielka garstka osób, jak np. Darth Vader czy Mara Jade, oglądała Imperatora takiego, jakim był naprawdę. Tylko im ufał. Nikt inny nie miał prawa ujrzeć zmian, jakie zachodziły z niesamowitą szybkością w jego wyglądzie. Trzeba było ukrywać przed Imperium jako całością zarówno istnienie klonów, a także to, iż był mistrzem Ciemnej Strony Mocy.

Prowadziło to do dziwacznych sytuacji. Czasem Palpatine, chcąc zamaskować nieoczekiwaną młodość lub starość, musiał korzystać z osobistego projektora holograficznego. Na przykład Reel Lemelisk, konstruktor Gwiazdy Śmierci, zobaczył

Imperatora, kiedy ten był bardzo stary. Palpatine wiedział, że po ponownych narodzinach będzie musiał podczas spotkań z Lemeliskiem holograficznie ukrywać swą młodość.

Największym problemem z klonami był fakt, że były to tylko kopie, o jeden krok więcej oddalone od ochronnego działania Mocy. Tym samym były bardziej wrażliwe na szkody wyrządzane przez gwałtowne przepływy energii Mocy. Imperator sądził jednak, że potrafiłby przebudować swoje ciało, dosłownie stworzyć je od podstaw z energii Ciemnej Strony, wykorzystując jeden z klonów jako wzorec. Mając takie ciało, byłby czystą ciemną stroną Mocy, a wtedy nic nie mogłoby go powstrzymać!

Medytacje Imperatora przypominały trans. W tym czasie Palpatine nie jadł ani nie robił nic innego, a tylko doprowadzał ciało do stanu takiego osłabienia, że mógł dokonać przejścia samą tylko siłą woli. Palpatine łączył się z Mocą w jedno. Jego słabe ciało zostawało daleko z tyłu, umysł zaś wędował po galaktyce. Jego galaktyce. Wyczuwał pulsujące w niej energie życia i śmierci, a dzięki więzi, jaka łączyła go z Ciemną Stroną, mógł delektować się siłą. Jaką otrzymywał w nagrodę za wierną służbę. Wszystkie wysiłki Palpatine'a zmierzały ku stworzeniu takiej galaktyki, w której miliard światów zasilałby Ciemną Stronę gniewem, strachem i agresją. Nazywał ów nieistniejący jeszcze twór swoim Imperium Mroku. Naturalnie, bardzo wysoko cenił sobie osobistą władzę, którą otrzymywał jako najwyższą rangą z tych, którzy posługiwali się Ciemną Stroną, i miał wszelki zamiar sprawować tę władzę przez wieczność. W ten sposób on i Ciemna Strona Mocy mogliby razem rządzić każdą istotą żywą. Posługując się Mocą, Imperator potrafił porozumiewać się na wielkie odległości z innymi ludźmi, czasem jednak wolał korzystać z przekaznika holograficznego ze względu na bezpieczeństwo. Wierzył, że wizerunek swojej postaci, budzący w rozmówcy strach. Często "wiedział", co dzieje się w miastach, na które skierował wewnętrzny wzrok. Umiejętność ta zapewniła mu nieocenioną przewagę podczas walki o władzę.

Palpatine zdecydowanie cenił sobie lojalność. Wskazywał na nią jako na swoją bezgraniczną. Tarkin dostał wolną rękę w sprawie wykorzystywania Gwiazdy Śmierci, ale każdego, kto dysponował władzą, należało obserwować, choćby był najbardziej lojalny. Vader znakomicie nadawał się na obserwatora, a sam z kolei znajdował się pod obserwacją swego pana.

Żadna technologia nie budziła w Imperatorze lęku. Jak to często powtarzał Vaderowi, prawdziwą siłę we wszechświecie stanowiła Moc. Uważał, że Vader był pozbawiony głębokiego i ostrego spojrzenia na wiele spraw związanych z Mocą, bowiem uważał Ciemną Stronę za narzędzie mogące zaprowadzić w galaktyce ładu - tak jak on go pojmował - jednak wahał się przed użyciem pewnych narzędzi do osiągnięcia tego celu. Palpatine był pewien, że ten człowiek zawsze będzie mu bardziej posłuszny niż inni. Ten Jedi-renegeat krążył wokół majestatu Imperatora i jego zła jak ówa wokół płonienia świecy. Potrzebował emanującej z Palpatine'a ciemności, by wypełniła pustkę w jego wnętrzu, ale jeśli nie chciał spalić się na popiół, nie wolno mu było podejść za blisko. Lord Sith cały należał do niego, ciałem i duszą. Duch Anakina Skywalkera przepadł równie pewnie, co poszczególne części ciała tego scyborgizowanego olbrzyma.

Palpatine - twórca Imperium, Mistrz w posługiwaniu się Mocą, wyposażony w subtelny, a jednocześnie niebezpieczny umysł. Przewidywał przyszłość z łatwością. Można podejrzewać, iż specjalnie pominął w czystce Obi-Wana Kenobię, by ten mógł wyszkolić nowego Skywalkera, a potem patrzeć na kolejną swą porażkę - gdyby kolejny Skywalker przeszedł na stronę Mroku.

To Palpatine, a nie Coruscant, stanowił serce Imperium, otoczony zawiłą siecią biurokracji, doradców, admirałów i szpiegów. Potrafił się kreować na stule woli Galaktyki, podczas gdy to on zawsze ciągnął za wszystkie sznurki. Używając pokretnych rozkazów i manipulacji, wciąż utrzymywał w swoich sługach pragnienie zabiegania o jego względy. Jednocześnie pilnował, by żaden z nich nie miał zbyt dużej władzy, tak by nie mógł być postrzegany jako jego ewentualny następca. Szczując wzajemnie przeciw sobie otoczenie, utrzymywał porządek w aparacie władzy i odwracał jego uwagę od prywatnych ambicji, udawadniając, kto jest panem, a kto sługą. Nawet Wielcy Moffowie byli tylko pionkami w jego grze.

Tylko jeden człowiek mógł podobać temu zadaniu, tylko jeden człowiek mógł władać tak wielkim Imperium - tym człowiekiem był Palpatine, a jego władza była absolutna...

Na podstawie opowiadania Brendona J. Wahlberga "Imperator Mroku" - Marcina "Lord Sith" Kieżyńskiego. Podziękowania dla Magdaleny Jarczyk za ciężką pracę przy tłumaczeniu opowiadania, dla Magdy Pruszyńskiej za podanie go oraz dla mojej mamy of the Emperor (czyli Sylwii) za to, że nie przeszkadzała mi w pisaniu (i czytaniu).

Marcin "Lord Sith" Kieżyński



# Przyszłość według Blizzarda

## Marcin Serkjes

**D**ziękuję ci za krytykę i jestem zdziwiona, gdy pewnego dnia okazało się, że wyjazd ten Blizzard organizuje konferencję prasową w stolicy. W końcu, jak wypadło, że to właśnie ja odwiedziłem Paryż i teraz udaje relację z tego wyjazdu.

Oczywiście, Blizzard do końca pozostał tajemniczy. Do ostatniej chwili mogłem tylko spekulować co do tematu konferencji. Wiedziałem jedynie, gdzie i o jakim czasie ma się ona odbyć oraz kto ją poprowadzi. Właśnie nazwisko tego pana naprowadziło mnie na słuszny, jak się okazało, trop. Gdzieś obok przeczytanie kilka słów na temat pana Ropera, a ja tymczasem przejdę do rzeczy.

Nie będę opowiadał o tym, jak to z wielkimi trudnościami dostałem się na miejsce, w którym odbywała się konferencja. Dość powiedzieć, że na półroczodzinne spotkanie przybyłem z opóźnieniem wynoszącym dokładne dziesięćdziesiąt minut. W myślach widziałem już siebie atakowanego za te wszystkie "niedopełnienia obowiązków służbowych" i inne takie nieprzyjemności. Do winiarni, gdzie odbywała się konferencja, wchodziłem... lekko mówiąc, zdenerwowany.

Na szczęście, okazało się, że sytuacja wcale nie jest złą. Zaproszonych zostało tylko dziennikarzy, że w ciągu całego dnia odbywały się trzy identyczne spotkania, więc mogłem uczestniczyć w następnym. Uspokojony rozglądaliśmy się po kilkusetletniej piwnicy, w której odbywała się konferencja. Od wieków trzymano tam wino i tak się dzieje po dziś dzień. O świetności tamtejszych trunków mogłem przekonać się osobiście, gdy w przerwie między konferencjami miły pan

z obsługi pokazywał nam, jak należy degustować wino – zacnie, wypada dodać.

Przyjemności te jednak długo nie trwały, nad-  
szedł czas, kiedy miała rozpocząć się kolejna  
konferencja. Wcześniej jednak każdy z przybyłych  
dziennikarzy musiał podpisać zobowiązanie, że informacji, które usły-  
szy, nie wyjawia przed końcem marca. Podpisywał, wszedł do sali  
konferencyjnej i zajął odpowiednie miejsce, z którego dokładnie widział-  
em cały ekran, a na nim jak na rękawie tylko pulpit okienek.

Gdy wszyscy zgajaliśmy miejsca, Bill Roper wprowadził nas w temat konferencji. Tak jak się spodziewałem, jej celem było przedstawienie nam postępów nad dwoma tytułami, nad którymi aktualnie pracują ludzie w Blizzardzie. Mowa oczywiście o Warcraft 3 oraz dodatku do Diablo 2, który to niedawno doczekał się zapowiedzi w naszej gazecie. Sami się chyba domyślicie, że szczególnie niecierpliwie czekałem na pierwszy kontakt z następcą najpopularniejszej, moim zdaniem, strategii czasu rzeczywistego. Zanim Bill uruchomił Warcrafta zdradził nam jeszcze, że dwie ekipy z Blizzarda pracują właśnie nad dwoma całkowicie nowymi projektami. Niestety, nie zaspokoje waszej ciekawości, projekty są okryte taką tajemnicą, że ludzie przy nich pracujący sami dokładnie nie wiedzą, nad czym pracują. Więcej informacji na pewno pojawi się po targach E3, a na razie na dużym ekranie pojawia się menu główne Warcrafta 3.

Od razu widać, że w grze próbuje się utrzymać klimat wielkiego poprzednika. Już sama grafika przedstawiona w menu nie pozostawia wątpliwości - to na pewno Warcraft 3; Bill tłumaczy, że gra nie jest skończona; Engine graficzny ma jeszcze kilka wad, a zasada, na której opiera się granie, to odpalanie pojedynczych map, bowiem tryb kampanii nie istnieje, co nie przeszkadza w odpaleniu gry.

Pierwsze wrażenie... Mimo trojwymiarowości i związanych z nią oczywistych korzyści dla gracza, Warcraft 3 jest naprawdę podobny do Warcrafta 2. To dobrze, jednak nie ma czasu na zastanawianie się. Bill zwłowo przystępuje do prezentacji. Na początku przedstawia nam podstawy, czyli dostępne w grze zasoby i możliwości ich zdobywania. Nastąpiło tutaj kilka zmian, jednak na razie nie są one dla nas zbyt istotne. Ważne jest chyba to, że zrezygnowano z drewna jako z zasobu. Drzewa owszem, można ścinać (a nawet sadzić!), ale ma to bardziej znaczenie taktyczne.

Dalej, okazuje się, że w nowym Wacrafcie najważniejszą rzeczą nie będzie zdobywanie zasobów, dużo większy nacisk położono na eksploatację terenu, uzyskanie doświadczenia przez bohaterów, a także na zróżnicowanie dostępnych ras.

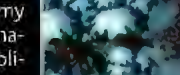
Po tym dość ogólnikowym wstępie Bill przysiąął do konkretów, a dokładniej rzecz biorąc, zaczął prezentację bohaterów, którzy w Warcraft 3 odgrywają niebagatelną rolę. Jak przysłało na połączenie gry RTS z CRPG, nasi bohaterowie charakteryzują się klasycznymi dla gier fabularnych cechami. Oporócz tego każdy z nich dysponuje specjalnymi umiejętnościami, które dobrze wykorzystane okazują się naprawdę pomocne. Podnoszenie poziomu właściwości związanych z bohaterem oraz zdobywanie nowych umiejętności odbywa się w klasyczny sposób. Odnajdując karby i pokonując przeciwników, bohaterowie uzyskują kolejne punkty doświadczenia. Skolekcjonowanie odpowiedniej ich liczby pozwala natomiast przejść do kolejnych poziomów doświadczenia. Wraz z nimi podnoszą się poziomy poszczególnych cech bohatera, a także otrzymuje on nowe umiejętności. W okolicach siódmego poziomu nasz bohater zyskuje najpotężniejszą z nich. Przy okazji omawiania bohaterów bardzo istotne wydaje się jeszcze kilka spraw. Jak mówił Bill, celem twórców było, aby gracze mogli przywiązać się do bohaterów, aby często korzystali z proponowanych przez nich usług i co najważniejsze nie załamywali ręk, gdy któryś zginie. W Starcraftie, w którym bohaterowie byli równie ważni, śmierć któregoś z nich zmuszała do ponownego rozgrywania misji. Warcraft po spełnieniu pewnych warunków pozwala przywrócić życie naszym bohaterom oraz umożliwić im dalszą działalność. Bardzo ważne będzie również zbieranie magicznych przedmiotów, które rozsiane są po planaszach. Każdy z herosów może przenieść do czterech takich przedmiotów naraz, a korzystanie z oferowanych przez nie możliwości nieraz okazuje się bardzo przydatne. Wśród przedmiotów znajdują się między innymi różnorakie napoje pozwalające na leczenie ran czy poprawianie niektórych współczynników. Ważne w grze okazują się również specjalne kamienie pozwalające w dowolnym momencie gry zmienić dzień w noc lub odwrotnie, co jest o tyle przydatne, że niektóre rodzaje jednostek nie sprawują się najlepiej w świetle dziennym, a inne nie nadają się do prowadzenia akcji w nocy.

O samych jednostkach Bill nie powiedział nic nowego, ale wyraźnie był zadowolony z tego, że osiągnięto duże ich zróżnicowanie. Jak już wspominałem, w grze niezmiernie istotne jest umiejętne wykorzystanie unikalnych właściwości dostępnych ras, co tylko może doprowadzić do zwycięstwa. Z innych ciekawostek z pewnością warto wymienić, szeroko pojęte, ukształtowanie terenu, który został podzielony na siedem poziomów, a to oczywiście ma ogromny wpływ na rozgrywkę (ukrywanie się za wzgórzami itp.). Rzecz jasna, nie tylko liczy się ukształtowanie terenu, ale i jego rodzaj. Rzeki, na przykład, podzielono na nieprzekraczalne i na te, przez które można w jakiś sposób przejść. Bardzo ważny jest również fakt dotyczący jednostek lotniczych, które występują w grze, a nie będą miały możliwości dotrzeć wszędzie - jak miało to miejsce w Starcraft. Pojawia się miejsca, do których dostęp będzie tylko drogą lądową, ale co do szczegółów Bill pozostał bardzo tajemniczy.

Rzecz jasna, nie sam nagi teren będzie służył jako tło akcji. Gracz oraz jego przeciwnicy będą budowali osady, bazy, a na dodatek - co jest nowością w serii - pojawiać się różnego rodzaju budynki neutralne. Niestety, w tym wypadku również nie dane nam było zapoznać się ze szczegółami. Bill pokazał tylko, jak jeden z bohaterów w jednym z neutralnych budynków dokonuje zakupów. Możliwości będzie oczywiście dużo więcej.

Warto jeszcze wspomnieć o opowieści graficznej i dźwiękowej tej produkcji. Jak wspominałem na początku, minio wykorzystania trzech wymiarów, gra wydawała mi się podobna do swojego poprzednika. Wrażenie to z czasem nie miało, a nowa grafika robiła na mnie z chwilą na chwilę coraz lepsze wrażenie. To, co dobrze wygląda na screenach, w rzeczywistości daje jeszcze lepsze efekty. Jednostki są wspaniale animowane, sposoby użycia czarów spektakularne, a sami teren i budowle wyglądają najwyraźniej ładnie. Kamera, z której gracz obserwuje akcję, nie jest w pełni swobodna. Pozwala jedynie na zbliżenia oraz podgląd z mniejszej, co lub większego kąta. Billi stwierdził, że oddanie graczowi pełnej kontroli nad kamerą często służy, że nie może on zobaczyć się w tym

co i gdzie się rozgrywa. Coś w tym jest, bo system zastosowany w Warcieface wydawał mi się całkiem udany. Równie miłe wrażenie zrobili na mnie mapy, z których każda została przygotowana w kilku wersjach - na różne pory roku. Okazało się przy tym, że w czasie kampanii będą się zmieniały pory roku, a upływ czasu będzie naprawdę odczuwalny. Jeśli chodzi o udźwiękowienie gry, to nie mogę teraz za dużo powiedzieć, za wcześnie na to. Z pewnością mogę jednak stwierdzić, że głosy przypisane poszczególnym jednostkom, a które tak lubiliśmy w poprzedniej części, nadal pozostaną równie bliskie naszym upodobaniom.

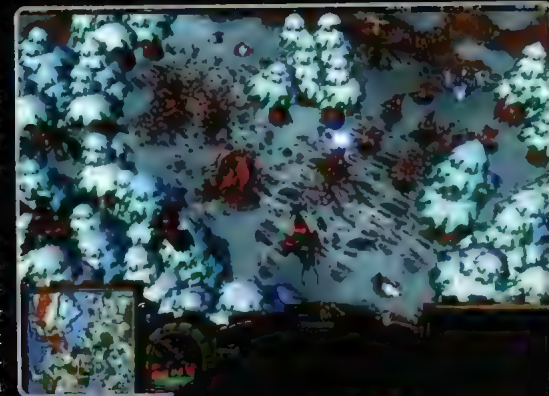


Tyle mniej więcej dowiedzieliśmy się w ciągu godziny, słuchając Billa i oglądając to, co wyczytniał z Warcraftem 3. Na koniec zrelacjonował w kilku słowach działalność edytora scenariuszy, który ma być dołączony do gry. Podobno będzie prosty w obsłudze, a dzięki szerokim możliwościom korzystania ze skryptów i kontrolowania wydarzeń, pozwoli na kreowanie na prawdę profesjonalnych scenariuszy.

Trochę jednak szkoda, że nie dowiedzieliśmy się zbyt wielu szczegółów dotyczących kampanii czy choćby o trybie multiplayer, ale co, czasu było niewiele, a mieliśmy przed sobą atrakcje związane z dodatkiem do Diablo 2. Jego zapowiedź mogliście przeczytać w jednym z poprzednich numerów i chyba nie będę powtarzał tutaj informacji, które tam wcześniej zamieściliśmy. Skupię się raczej na tym, co może stanowić dla was pewna nowość. Na samym początku prezentacji Bill stwierdził, że wszyscy ci, którzy pracowali nad dodatkiem, są bardzo zadowoleni ze zmian i ulepszeń, które w nim wprowadzili. Tak więc szczególnym powodem do dumy są postacie dwóch nowych bohaterów, sam teren gry oraz gigantyczna liczba nowych przedmiotów i możliwości ich kolekcjonowania, nowi przeciwnicy, nowe czary itp., itd. O tym wszystkim już wspominaliśmy, ale wypada powiedzieć parę słów o wrażeniu, jakie zrobiła na mnie obejrzeniu dodatku.

Coż, chyba nie da się ukryć, że nowy akt to jedno wielkie pole walki. Tutaj nie ma chwili na wytchnienie, nie dość, że zewsząd atakują nas hordy potworów, to jeszcze z nieba spadają różne świstwa mogące wyrządzić nam krzywdę. Żeby sobie z tym wszystkim poradzić, gracze mogą używać nowych, potężniejszych przedmiotów oraz czarów. Wprowadzono przy tym pewne ograniczenie... Nowe zaklęcia i umiejętności są potężniejsze niż w podstawowej wersji gry, ale nie można już używać ich bez opamiętania. Trzeba chwilę odczekać, zanim znovu poraż się przeciwnika jakimś magicznym pociskiem czy inną potężną bronią. Dzięki temu unika się sytuacji, w której nagle masz stawiać kilkanaście ogniwych ścian, przy tym rzuca ognistymi kulami i jeszcze popierdaje sobie ogień. Teraz wykorzystanie magii ma być bardziej wyrównane. Udało mi się oczywiście podpalzyć kilka z tych nowych umiejętności i muszę powiedzieć, że zmabili na mnie wrażeń. Potępki assassina potrafią być śmiertelne, a druid zamieniony w wilkołaka całkiem niezłe daje sobie radę w walce. Ogólnie rzecz biorąc, z dodatkami powinni być zadowoleni wszyscy, wraz z tymi, którzy zakochani są w kolekcjonowaniu przedmiotów i ci, którzy chcą porządnie walczyć, a nawet tacy, co to bez czarów nie wyobrażają sobie życia, ponadto nie wyłączały tych, którym tylko miecz pomaga w osiągnięciu celu.

Niestety, półtorej godziny na prezentację zarówno jednego, jak i drugiego tytułu to za mało. Dlatego informacje, które przedstawiliśmy, są mocno niepełne chociażby i miejscami odwracane od kontekstu. Nie wydaje mi się, że dla wszystkich czekających na Warcrafta 3 i dodatek do Diablo 2 okazał się interesujący. Oczywiście, gdy tylko pojawią się nowe, które związane będą z tymi grami, nie omieszkamy w tym pismie powiadomić.



**Bill Roper** zajmuje w Blizzard Entertainment stanowisko Senior Director of Developer Relations. Mówiąc po polsku, oznacza to, że jest odpowiedzialny za zarządzanie wszystkimi zewnętrznymi projektami, a także za koordynację prac developerów wewnątrz firmy.

Roper przyłożył się osobiście do wszystkich najbardziej znanych produktów Blizzarda. Jego nazwisko widnieje na listach twórców takich gier, jak: Diablo 2 (Senior Producer), Diablo (Producer), StarCraft (Producer), StarCraft: Brood War (Executive Producer) i Warcraft II: Beyond the Dark Portal (Executive Producer). Odegrał również kluczową rolę w tworzeniu świata gry oraz grafów do gier Warcraft, Warcraft II, Starcraft, Diablo, Diablo II.

Jeśli dobrze posłuchacie głosów w Warcraftcie, Diablo czy Starcraftcie, z pewnością usłyszycie w nich jego głos.







# WYŁADUNKOWYM - PAL!

*Przemknęła i zwinęła się fala jeszcze jednej elektronicznej mody - Tamagochi. Elektroniczne zwierzątka podzieliły los na przykład breloczków reagujących na piskanie-klaskanie-gwizdanie-chrzkanie, pagerów, białych skarpet do garnituru, fryzurek - grzywka z przodu, loczki z tyłu. Chwała Bogu!*

EuGeniusz Dębski

A wydawało się, że będzie trwała długo. Myślę o Tamagochi, nie o włoskach. Bo już mieliśmy mistrzów chowu: tu kurczak żył dwieście dni, tu piesek osiem miesięcy. Ale też były i takie niezbyt radosne rekordy: na wyspach Loco Franco pewien burmistrz zgotował Tamagocaust siedmuset wirtualnym istotom. Isto-Tom!... Brzmi, jakbym znał japoński, ale to tylko złudzenie i tylko taki odautorski wtętn. Sam pomysł wydawał mi się okrutny. Oto rodzi się albo rodzimy sobie sztuczne zwierzątko: ptaszka, pieska, kurczaczka, kotka czy innego Fikimota. Za dwie dychy możesz stać się bogiem takiego stworka. Masz, co prawda, pewne obowiązki, musisz karmić, usuwać wirtualne gównienka, głaskać i czochoać za uszkami, leczyć w przypadku choroby... I pochować w razie zgonu. Ale za to możesz gnoja nie nakarmić! Możesz nie dać mu wody. Możesz go nie pieścić i nie leczyć. Możesz się z nim nie bawić i patrzeć, jak się wiję z nudów, a potem z nudów schodzi!

Ty jesteś Jego Kreatorem i Jego życie, choć elektroniczne, tylko od ciebie zależy!

Oczywiście, co łagodniejsze dziewczynki zalewają się łzami, sam miałem takie w rodzinie: "W-u-u-u-e-e-e-ek!... A kotek mi zdęchł, bo jak po-o-o-szłam do szkoły, to mama zapomniała naka-a-a armić...". Ale to przy pierwszym, drugim i siódmym, przy jedenastym już nie. A potem się mówi, że gry komputerowe znieczulają, otepiają, kasują uczucia wyższe! Tamagochi dopiero uczą obojętności na fikcyjne losy, japońskie wirtualne ZOO dopiero wyzłębła serce! W wirtualnym raj, dokąd poszły duszyczki wszystkich wybitnych umysłów i przypadkowo stworków, pasą się na błoniach z płyt głównych, porośniętych układami scalonymi, pod drzewami joystickowymi miliony istnień wirtualnych, i nikt nie bije na alarm. Oczywiście, wiem, to nie jest ten sam Paradise, do którego trafiają przeciwnicy Duke Nuke'ima i Lary, ani tym bardziej do Inferno, do którego - być może - trafiają. Ale jest takie pole nieczynnych istnień. Pomysłodawcy wykazali się nie łąda sprytem: gdyby te były dotyczyły w jakikolwiek sposób ludzi, nawet w postaci lalki Garbie, zrobiłby się szum i draka. Jakże to, dawać dziecku do ręki losy parahumany! Dlaczego miałby szczył jakiś karmić lalkę albo ją poić czy leczyć. Nie wdaje się już nawet w dywa-

gacje na temat pieszczenia takiej laleczki! Ale kurczaczka - można. Kurczaczek wszystko wytrzyma i 200 stopni piekarnika, i całonocne pragnienie, i brak szczepionki.

I dalej, ho!d pomysłodawcom: nie każdemu dziecku rodzice kupią pieska, kotka, królika, chomika czy papużkę, bo i narobi na dywan, i porozyspuje łuski na regał, i kłopot z wakacjami, bo nie wszędzie biorą nawet małe pieski, i może uciec, i zachorować naprawdę... A Tamagochi - nie. Nie ma takiego ośrodka wypoczynkowego, do którego nie przyjeżdża by małej elektronicznej pierduki... A gdyby tak, starych stać by było na pieska Goki za sto tysięcy buksów - ole! To jest jeszcze lepsze, bo i zaspokaja dziecięce tęsknoty do... No, do czego? Do władzy, nie czarujemy się - do władzy. Ale też taki Goki może spełniać funkcje użytkowe, może pilnować domu i włączać alarm, a może za jakiś czas i trysnąć kwasem na spodnie złodzieja (war-riant soft - trysnie jakimś trwałym środkiem, pozwalającym zidentyfikować/wytropić przestępcę, może przynieść kaptcie, podać nisko stojące doniczki z kwiatami, może w ogóle monitorować całe mieszkanie i w razie awarii wodociągowej, gazowej czy elektrycznej zawezwać odpowiednie służby.

Ale to są tylko odpowiednio spreparowane podkłady dla kupujących, tylko wygodne usprawiedliwienia. W rzeczywistości ludzie kupują Tamagochi i Goki dla demonstracji władzy, wyładowania frustracji, poprawienia własnego wizerunku we własnych równie oczach. Niepowodzenia w firmie, arogancki kontroler w metrze, nieprzyjemna kochanka, głupia żona, wredna nauczycielka, nieudany napad na kantor, to wszystko powoduje, że, wracając do domu/mety/rezydencji, mamy ochotę i wielką potrzebę wyładowania się na czymś. Jeśli jesteśmy obciążeni rodziną, można na małżonce i bachorach. Ale żony bywają muskularne i cięte, a szczeniaki dorastają i pewnego razu mogą postawić kontrę, a to boli. Je-

śli jesteśmy szczęśliwym posiadaczem pieska, można czworopa sflekwować, ale pod warunkiem, że jest rasy mikrosarenka, bo rotweilera - nie. Strach takiego kopnąć, ugryźć, serio mówię, odgryzie girę albo tapę. A jeszcze, jak ucieknę do lasu z kończyną odgryzioną i zeżre ją albo zakopie, to nawet przyszyść się nie da. N'e-co lepiej jest w przypadku kota, kot nie



Zwierzątka te, jak napisałem wyżej, dają poczucie władzy, której również dziecku brakuje, dlatego lubi popieścić zwierzątko, bo może i ma na to ochotę. Bo to ono decyduje, co z nim zrobi, okaże łaskę czy wykończy. Rodzicom jest łatwiej, bo mają dzieci, więc odpada. Królik... Królik jest bezwzględny, zawsze mogą poprawić coś w wizerunku dziecka. Klasyczny kurnikowy układ grzęd, gdzie ta siedząca wyżej może dzwonić tę z niższej grzędy - szef, podwładny, dziecko, Tamagochi.

Odgryzie nogi, ale powszechnie wiadomo, że potrafi się przyćmiewać i w nocy wpaść się w poruszającą się gdykę niekochanego pana. Raczej więc odpada. Królik... Królik jest bezwzględny, zawsze mogą poprawić coś w wizerunku dziecka. Klasyczny kurnikowy układ grzęd, gdzie ta siedząca wyżej może dzwonić tę z niższej grzędy - szef, podwładny, dziecko, Tamagochi.

A teraz inna opcja - wracasz zgorzkniały, pominięty kolejny raz w awansie, po nieudanej randce, ukarany mandatem za parkowanie na przejściu dla niewidomych i proszę: czeka na cię elektronicz-

ny odgromnik. Dajesz mu na początek zamiast wody kwasu cytrynowego, potem wsadzasz mu termometr... wiesz, w co. Następnie, gdy podsuwa uszka do czochoania, łapiasz go za te wirtualne słuchy i wieszasz jak pieluchę na sznurku. I tak dalej. Możesz dać takiemu kopa z czterdziestu Volt, możesz wyłączyć akumulator, możesz... Och, wiele możesz i nikt ci nic nie zrobi. Dwaście czy trzydzieści lat temu przewidział (bo i tak przewidział wszystko) Mistrz Lem takie "wyładowanie". Tylko nieco większe obiekty były wprowadzone do obiegu. Ale może n'e-będziemy długo czekać.

# CZY ADOLF HITLER GRAŁ W QUAKE'A, CZYLI "WE DIDN'T START THE FIRE"

TekWin

W tradycyjnych mediach często można spotkać poglądy mówiące o szkodliwości istnienia komputerów. Zazwyczaj niemiły los kocha ofiarę przypada w udziale internetowej pornografii, wzdędnemu hakerom kradnącym numery kart kredytowych, włamującym się na strony WWW itd. Jednak najczęściej święte głosy oburzenia dotyczą gier komputerowych, które demoralizują, brutalizują i deprawują umysł młodego człowieka. Poniżej postaram się wyjaśnić, jak bardzo przesadzone są owe oskarżenia.

Na początek obrona hardware'a. Szkodliwość monitorów lub tych szarych skrzynek stojących na podłodze zwanych pecetami jest mniej więcej taka jak odkurzacz - spuścić komuś z ósmego piętra na głowę i nieboszyk gotowy.

Natomiast mówienie, przy wszechobecnej telewizji, o szkodliwym wpływie gier komputerowych, a ich krwawych odmian w szczególności, przypomina dyskusowanie nad szkodliwością czekolady, w sytuacji gdy pięcioletni swobodnie kupują heroinę w każdym kiosku. Żeby tylko pięcioletni. Niektóre dzieci oglądają telewizję praktycznie od urodzenia.

Tymczasem TV jest bardzo niezdrowa, ponieważ jest technologią bierną w odbiorze. Specjaliści amerykańscy sugerują nawet, że dziecko do dwóch lat życia nie powinno jej w ogóle widzieć. Podczas oglądania człowiek siedzi i nic nie robi, a jego umysł chłonie spreparowaną papkę. W miejsce różnych własnych, samodzielnych myśli telewizja wkłada milionom widzów gotowy jednakowy wzorzec. Człowiek zamienia się po części w oczekującą rozkazów zombie, niezdolne do indywidualnej oceny sytuacji.

W przeciwieństwie do telewizji gry komputerowe są interaktywne. W najgorszym wypadku wyrabiają siłę nadgarstków i refleks. Jednak praktycznie wszystkie uczą czegoś więcej i to nie tylko te "edukacyjne". Po prostu każda gra ze względu na wspomnianą interaktywność wymaga wysiłku umysłowego (oczywiście jedne gry wymagają tego wysiłku więcej - np. strategie, a inne mniej - strzelanki).

Tak więc gry komputerowe szkodzą o wiele mniej niż wspomniana telewizja. Natomiast

tw. "brutalne gry" szkodzą w zależności od stopnia brutalności scenariusza, poziomu realizmu w grze i samego gracza (jego osobowości i wieku). Jednak trudno definitywnie wyrokować na niekorzyść strzelanek FPP. Wszak np. największy morderca na Ukrainie (ok. 50 ofiar) mordował, bo naczytał się kryminałów. Agata Christie krwawsza niż Doom?

Oczywiście w miarę wzrostu realizmu w grach i opracowywania bardziej brutalnych scenariuszy będzie coraz więcej zbrodni dokonanych pod wpływem tychże programów. Jednak nawet bardzo brutalna rozrywka komputerowa wciąż pozostanie tylko jednym z wielu czynników przestępstwa obok wolnej woli człowieka, jego genotypu, książek, telewizji samochodów, maszyn rolniczych, noży itd. Czy gry będą czynnikiem dominującym? Wątpię. Podczas pokoju - nie, a podczas wojny tym bardziej.

Mówi się o zbrodniach popełnianych przez dzieci i młodzież, że dokonali się ze względu na wpływ kultury masowej, tj. przez brutalne filmy, piosenki i gry komputerowe. Tymczasem te okrucieństwa nijak mają się do "osiągnięć" Stalina, Hitlera, Mao, Polpota i innych. Czy Polpot zarywał noce nad Half Lifem? Nie, on studiował na Sorbonie. Stał się prostym Gruzinem a Hitler malował obrazy. W czasach największych zbrodni w historii ludzkości nikt nie słyszał o grach komputerowych FPP, trash-etalowych piosenkach i filmach gore. Natomiast w naszych czasach największe żniwo śmierci zbierają samochody i klepski sprzęt rolniczy, nie mówiąc o nożu kuchennym, jako częstym argumentem w rodzinnych sporach.

W Polsce, średnio co dwie godziny, w wypadku samochodowym ginie jeden człowiek. Nie ma jednak czarnych marszy przeciw motoryzacji, nie ma pseudonaukowych esejów w gazetach o szkodliwości wsiadania do auta albo postulatów ograniczenia prędkości na terenie całego kraju do 40 km/h. Nie ma także artykułów w prasie potępiających noże kuchenne i czarnych marszy przeciwko co ostrzejszym elementom zastawy stołowej. A teraz proszę sobie wyobrazić, co by się działo, gdyby granie w Kwaka albo korzystanie z Internetu kosztowało miesięcznie jedno życie?!

Podsumowując - gry, nawet te najbardziej brutalne, nie są jakąś kwintesencją zła, lecz jeszcze jednym czynnikiem w życiu człowieka, także bardzo młodego. Tak jak przyswoiwszy ostry nóż, którym z łatwością można pokroić bardzo świeży chleb lub wbić pod czyjeś twarde żebro. Gry oczywiście mają i swoje wady. Jednak niewielkie w porównaniu z ogłupiającą, zamulającą umysł i rozleniwiającą telewizją, której wszechobecność nie budzi takich protestów.

I wreszcie największa nieuczciwość. Autorzy napastliwych artykułów poniekąd próbują wmawiać młodym ludziom, jakoby początkiem zbrodni były brutalne gry komputerowe. Wykorzystują przy tym niewielką jeszcze wiedzę historyczną i brak doświadczenia życiowego nastolatków. Tymczasem historia ludzkich zbrodni nie zaczęła się wraz z wynalezieniem pierwszej konsoli do gier. W dziejach ludzkości aż roi się od potworów, którym brak joja nie przeszkodził w dokonywaniu najwzrostniejszych i najokrutniejszych mordów. Mało tego - to za życia naszych dziadków okrucieństwa zmieniły się z indywidualnych w masowe; ofiary systemów totalitarnych XX wieku liczy się w setkach milionów, co przechodzi wszelkie pojęcie. Jak więc dzieci tamtych okrutnych czasów mogą pouczać dzieci współczesne o niestosowności utaczania hektolitrami komputerowej krwi w takim czy innym FPP?

Parafrazując pewną piosenkę - giermani "didn't start the fire", on się pali od zawsze, od początku świata.

# Licealista

Nowa seria programów komputerowych dla uczniów szkoły średniej

**dobrze oceny  
zdana matura  
dobrze studia  
pewna praca**

**Licealista**  
w czterech pudełkach - 10 przedmiotów!

Znajdziesz tu m.in.:

- Opracowane tematy maturalne
- Opracowane tematy egzaminacyjne
- Testy i sprawdziany
- Zadania z rozwiązaniami
- Słowniki pojęć i definicji
- Sylabusy 2002
- Artykuły i porady
- Wygodny, ładny graficznie interfejs
- System nauki i powtórek
- Wypracowania z komentarzami



**49.90 zł**

Cena to tylko:  
49 zł - j.polski i matematyka  
59 zł - pozostałe zestawy

Szczegółowe informacje:

**www.licealista.pl**  
(022) 644 55 57, 0601 33-18-50

**EDGARD**  
multimedia

przebieg wysyłkowy  
(022) 644-55-57

tel. (022) 644-55-57



# Multimedialna Encyklopedia Powszechna

## - edycja 2001 "Millenium"



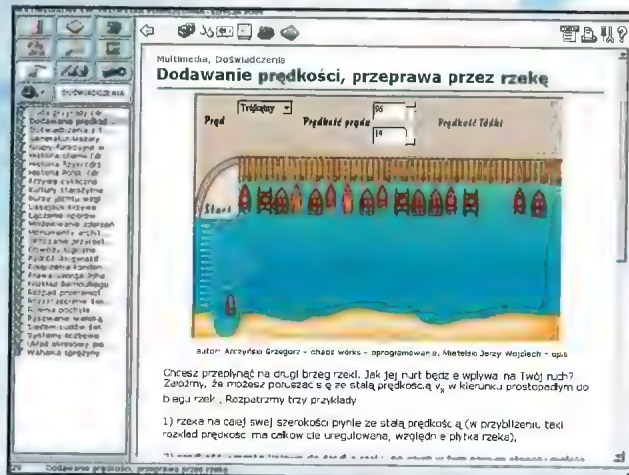
"Multimedialna Encyklopedia Powszechna - edycja 2001 - Millenium" to już czwarte wydanie najpopularniejszej polskiej encyklopedii na CD-ROM-ie. Wydawcą poprzednich edycji była Fogra Multimedia, obecnie program wydano przy współpracy portalu Onet.pl.

Jan Kloc-Najserszy

**A**plikacja zawiera corocznie uzupełniane i aktualizowane informacje z 20-tomowej "Popularnej Encyklopedii Powszechniej", a także olbrzymią liczbę fotografii, efektów dźwiękowych, map, rysunków, ilustracji, filmów archiwalnych, utworów muzycznych i wiele innych danych, które tradycyjnie już znajdują się w opracowaniach encyklopedycznych. Dzięki zastosowaniu technologii multimedialnej, komputerowa encyklopedia jest przyjazna i wygodna w obsłudze.

Edycję 2001 wzbogacono o nowe hasła i elementy multimedialne. Dodano 8000 haseł, 1000 zdjęć, 615 ilustracji, 15 minut muzyki, 15 minut sekwencji filmowych. Encyklopedia posiada odnośniki do stron internetowych oraz umożliwia aktualizację zawartych w niej danych za pomocą Internetu.

Wspomniana wygoda obsługi to rzeczywiście bardzo istotna kwestia. Zarządzanie olbrzymią ilością danych w encyklopedii i możliwość błyskawicznego odnalezienia poszukiwanych odpowiedzi powinno być maksymalnie uproszczone. Tak jest w encyklopedii "Millenium".



Całość zmieściła się na dwóch płytach CD. Na pierwszej z nich znajduje się instalator, druga zawiera samą encyklopedię. Interfejs użytkownika został maksymalnie uproszczony graficznie, tym bardziej więc zdumiewają stosunkowo wysokie wymagania sprzętowe programu: minimum to procesor Pentium 233, 32 MB RAM, Windows 98/2000. To sporo, jeśli chodzi o program komputerowy, jednak niewiele, jeśli porównamy go z wymaganiami nowych gier komputerowych. Szkoda jednak, że pokażna jeszcze liczba posiadaczy komputerów Pentium z procesorem taktowanym poniżej 200 MHz nie będzie mogła korzystać z "milenijnej" encyklopedii.

Wspomniany interfejs użytkownika wygląda nieco siernie. Podstawową funkcją programów o charakterze encyklopedycznym jest podanie poszukiwanych informacji w przystępny i prosty sposób. W wypadku encyklopedii "Millenium" wyraźnie skoncentrowano się na osiągnięciu jak najlepszego efektu w tym zakresie. Ceną takiego rozwiązania jest jednak uboga oprawa graficzna aplikacji. Tło jest po prostu brzydkie i mało atrakcyjne dla oka. Wystarczy spojrzeć choćby na program językowy Euro Plus +, aby przekonać się, że programy i narzędzia mogą być również ciekawe wizualnie. Podany przykład jest tym trafniejszy, że wcześniejsze edycje Euro Plus + (trzyplasty kurs j. angielskiego) także nie zachwycały swoim wyglądem. W kolejnych wersjach znaleziono jednak sposób, aby pogodzić funkcje informacyjno-edukacyjne z ładną oprawą.

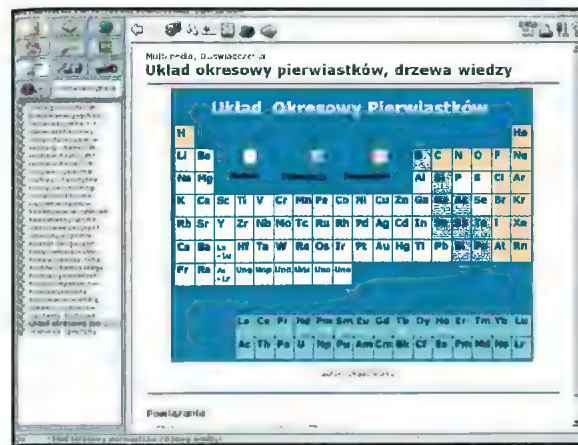
### Co znajdziemy w samej encyklopedii?

Podzielono ją na kilkadziesiąt działów, co ułatwia nawigację i pozwala zorientować się w gąszczu danych. Podstawowym narzędziem będzie oczywiście indeks haseł. Co ważne, wyszuki-

warka ma opcję umożliwiającą zadawanie zaawansowanych pytań wykorzystujących znaczniki +, -, i \*. Samych haseł jest ponad 80 tysięcy. Wyszukiwarka pozwala na bezproblemowe lawirowanie pomiędzy hasłami. Można je też po prostu przeglądać w odniesieniu do tematów. Dobór haseł jest jednak nieco kontrowersyjny. W "milenijnej" encyklopedii znalazły się np. postacie z polskiej sceny rozrywkowej. Ot, choćby Anita Lipnicka czy Kazik Staszewski. Pojawili się

również nazwiska gwiazd muzyki pop, gwiazdek filmowych, reżyserów (np. Madonna, Quentin Tarrantino). Jednocześnie brakuje takich osobistości jak np. Pedro Almodóvar czy Gabriel Garcia Marquez (nagroda Nobla w 1982 roku). Oczywiście trudno, aby w encyklopedii znalazło się wszystko. Zastanawia jednak sposób selekcji, której dokonano podczas wyboru nowych haseł. Jakimi kryteriami kierowano się, wybierając Abba, a pomijając Coehlo? Wątpliwości nie ograniczają się zresztą tylko do nazwisk.

Encyklopedia "Millenium" miała objąć zjawiska obecnie nas otaczające. Udało się to tylko częściowo. Być może stało się tak z całkiem prozaicznego powodu. Tylko osobistości świata polityki, literatury, sztuki, sportu idą w setki. Opracowanie wyma-



ga po prostu uzupełnienia i zapewne w kolejnej wersji pojawią się nie tylko wymienione, ale i inne nazwiska, o których nie wiedzieć nie wypada.

Wszystkie hasła opracowano przystępnie i zrozumiale, chociaż są to oczywiście najbardziej podstawowe, suche fakty. Często jednak materiał tekstowy wzbogaca ilustracja, niekiedy dołączony jest także plik dźwiękowy lub film. W encyklopedii "Millenium" umieszczono blisko 4 tys. zdjęć (w tym 44 panoramiczne), mapy (271), hymny państwowe (178), melodie i odgłosy (103 i 152). Jeżeli użytkownik chce posłuchać chrząkania świni czy miauczenia kota, biblioteka odgłosów okaże się na pewno przydatna. W programie zamieszczono także animacje, ilustracje (ponad 1 tys.), filmy archiwalne (65) i flagi (50). Cały materiał multimedialny został zgrupowany w tzw. Galerii. Jest to rodzaj wyszukiwarki, która pokazuje nam tylko pliki dźwiękowo-muzyczne. Każdy plik ma swoją własną ikonkę. Dzięki temu wiemy, że jest to na przykład zdjęcie, rysunek czy też dźwięk lub odgłos. Pomysł jest bardzo dobry, jednak nie obyło się bez błędów. Żmija tańczuszkowata, którą symbolizuje ikonka aparatu fotograficznego, (zdjęcie) to w rzeczywistości rysunek. Wśród bibliotek obrazków znajdują się też fotografie o niskiej, a nawet kiepskiej jakości. Tak jest na przykład w przypadku zwinika latarnika. Zdjęcie jest zamazane i nieostre. Właściwie widać na nim jedynie, że to jakaś ryba. Błędów tego typu nie ma na szczęście dużo, więc generalnie nie są problemem. Szkoda jednak, że w ogóle pojawiają się w tak zaawansowanej produkcji.

Niemal do każdej definicji czy informacji tekstowej dołączono odnośniki hipertekstowe, dzięki czemu można uzyskać wyjaśnienie do terminów występujących w definicji. Istnieje też możliwość przeglądania stron encyklopedii w sposób losowy, co ułatwia korzystanie z programu po prostu dla zabawy.

Encyklopedia "Millenium" daje nietypową możliwość robienia notatek, wypisów w trakcie pracy oraz tworzenia dokumentów na bieżąco w oparciu o materiały zawarte na płycie. Mogą to być choćby spostrzeżenia, własne komentarze do haseł, ale też regularne prace pisemne. Tworzenie dokumentów jest banalnie proste. Można wprowadzić w nich hierarchiczną strukturę i



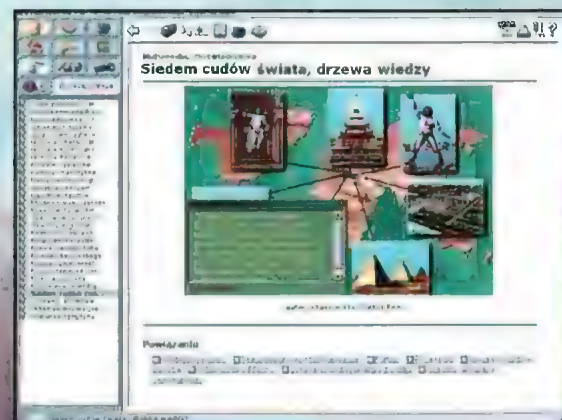
wygodnie nimi zarządzać. Do pełni szczęścia brakuje tu jeszcze dyktafonu, ale cóż, nie można mieć wszystkiego. W odniesieniu do pracy z hasłami niezwykle ważną rzeczą są zakładki. Umożliwiają one zapamiętanie ważnych dla nas haseł. Powstaje w ten sposób nowa i czytelna lista, dzięki której dostęp do istotnych stron jest bardzo szybki. Zakładki można układać w określone hierarchie, zapisywać w folderach itp. Z opcji tej na pewno skorzystają uczniowie i studenci. Na pewno też ułatwi napisanie konspektu lub opracowania.

Równie przydatną opcją jest historia, a właściwie indeks ostatnio wybieranych haseł. Nawet jeśli zapomnieliśmy założyć zakładkę na stronę, dzięki liście przeglądanych haseł możemy szybko trafić na właściwą stronę. Historia pozwala na obejście listy haseł od czasu ostatniego uruchomienia encyklopedii.

Ciekawostką w encyklopedii "Millenium" są też Doświadczenia. Tak właśnie zatytułowano dział, w którym nie tylko poznamy opis i zasady konkretnego zjawiska, ale i weźmiemy udział w doświadczeniu. Przykładów jest dokładnie 25. Są to interaktywne zabawy edukacyjne z zakresu fizyki, chemii, matematyki.

Warto jeszcze zwrócić uwagę na możliwość przeglądania zawartości encyklopedii, przeszukiwania jej działów w odniesieniu do okresów historycznych czy też miejsca zdarzeń. Dzięki temu rozwiązaniu możemy dotrzeć do potrzebnych informacji nawet wówczas, gdy nie za bardzo pamiętamy zdarzenie lub osobę, których ono dotyczy. Ostatnią rzeczą, o której należałoby jeszcze wspomnieć, są aktualizacje. O ile jesteśmy podłączeni do Sieci, program może ściągnąć ze strony Internetu najnowsze hasła i poprawki.

Razem z płytami encyklopedii "Millenium" w pudełku znajduje się jeszcze niespo-



dzianka "Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych" Władysława Kopalińskiego. To na pewno atrakcyjny prezent. Cały pakiet ma rewelacyjną cenę 69,90 zł.

Multimedialna Encyklopedia Powszechna "Millenium" to największa w Polsce encyklopedia wydana na płycie CD-ROM. Obszerna tematycznie, dobrze opracowana i wygodna w użyciu aplikacja na pewno okaże się nieocenioną pomocą dla uczniów i studentów. O wartości programu świadczy również to, że został zaaprobowany i wybrany przez MEN. Pozostaje tylko zachęcić do zakupu, co niniejszym czynię. □

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE.

INFO • INFO • INFO  
Producent:  
FOGRA  
Dystrybutor:  
ONET.PL  
Internet:  
http://www.opm.pl  
Wymagania:  
P233, 32 MB RAM, 220 MB  
HDD, IE 5.0, WIN 98/2000  
Cena:  
69,90 zł



# Matematyka + Gimnazjum

Andrzej Sitek

## Matematyka

Matematyka to przedmiot, do którego należał m.in.: Archimedes z Syrakuz, Eudoksos z Knidos, Arytias. W ruchu tym uczestniczył także Anaksagoras, Demokryt, a potem Platon i Arystoteles. Obecnie jest to ogół teorii dedukcyjnych związanych z

Każde dziecko matematyki posiada pewne aksjomaty oraz dedukcyjne. W tym sensie teoria matematyczna jest zbiorem aktualnie poznanych konsekwencji pewnych aksjomatów. Pozostaje matematyka jako technik rachunkowych rozwiniętych w Babilonii (m.in. system sześćdziesiątkowy stosowany w pomiarze czasu i kątów do dziś), Egipcie. Znaczący wkład w rozwój matematyki wnieśli Grecy ( Tales z Miletu, Euklides, Archimedes, Henna z Aleksandrii, Pitagoras).

**F**irma UHO Software specjalizuje się w produkcji multimedialnych programów edukacyjnych przeznaczonych dla uczniów szkół podstawowych, gimnazjalnych i średnich. Wraz z firmą TimSoft tworzy edukacyjne programy komputerowe już od roku 1993, kiedy to ukazał się program Ortotris.

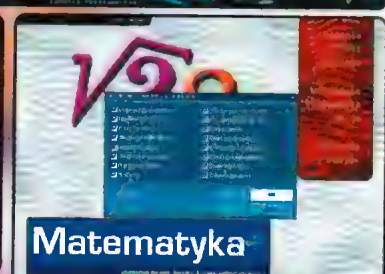
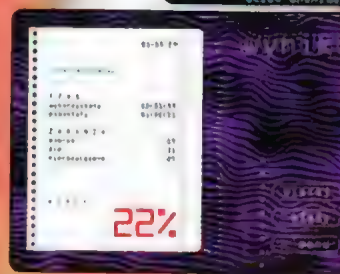
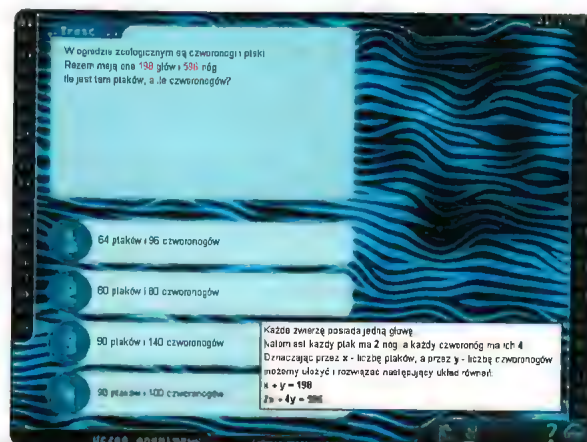
Matematyka+ Gimnazjum to nowa, udoskonalona wersja wielokrotnie nagradzanego programu Matematyka VII i VIII + Egzamin wstępny. Aplikacja przeznaczona jest głównie dla uczniów klas gimnazjalnych ze szczególnym uwzględnieniem procesu przygotowania do testów kompetencji, które kwalifikują do nauki w liceum. Zatem program obejmuje zakres wiedzy, która jest konieczna w celu promocji do szkoły średniej.

Matematyka+ Gimnazjum składa się z dwóch zasadniczych części: Zadań i Tekstów.

Zadania to oczywiście zbiór kilkuset ćwiczeń w różnych wersjach, które eksplorują wszystkie zagadnienia z matematyki poruszane w gimnazjum. Bardzo ważne jest również to, że na pulpicie aplikacji pojawiają się dodatkowe okna edukacyjne. Znajdują się w nich szczegółowe i przystępnie napisane wskazówki pozwalające rozwiązać oraz zrozumieć każde z zadań. Nie jest to jednak gotowa recepta, a jedynie pewna sugestia, z której młody użytkownik może skorzystać. Zresztą wskazówki są wielostopniowe, a więc może być również tak, że już pierwsza porada naprowadzi ucznia na właściwe rozwiązanie. Pewna hierarchia w opisie zjawiska i dogłębne potraktowanie problemu to bardzo duża zaleta Zadań. Użytkownik nabiera wprawy poprzez praktykę. Rozwiązując zadanie, natyka się na pewne problemy. Dzięki dobrze opracowanym i przemyślanym wskazówkom, będzie mógł uporać się z zadaniem i dzięki temu nauczy się rozwiązywać analogiczne zadania. Warto również zwrócić uwagę, że program z powodzeniem wykorzystuje multimedialne możliwości komputera. W atrakcyjny sposób prezentuje zadania, pytania testowe, rysunki czy wykresy funkcji. W aplikacjach tego typu często zapomina się, że wielogodzinna praca przy komputerze wymaga również nienudzącego, atrakcyjnego i miłego dla oka środowiska graficznego. W Matematyce+ Gimnazjum pomyślano o tym, oprawiając okna zadań w ciekawe, stonowane kolorystycznie tła i interesujące wzory (tym razem niegeometryczne). Praca z tak zaprojektowaną aplikacją to prawdziwa przyjemność. Mówiąc krótko, nauka sama wchodzi do głowy.

Część edukacyjno-praktyczną w Zadaniach uzupełniają Testy. Jest to duży odrębny moduł zawierający setki zadań testowych, które składają się na testy kompetencji będące po reformie szkolnictwa podstawowym sprawdzianem dla kandydatów do liceum. Grupy pytań podzielone są na kilkanaście działów i zawierają dziesiątki szczegółowych ilustracji.

Istotną funkcją programu jest również symulacja testu kompetencji. W ustalonym czasie, użytkownik może zmierzyć się z testem podobnym do tego, który przyjdzie mu rozwiązać po zakończeniu nauki w gimnazjum. Jego wynik podawany jest w specjalnie zaprojektowanej cenzurze z ustalonym procentowo wyni-



kiem i całą masą dodatkowych danych (wyniki dla konkretnych działań). Szkoda jednak, że nie można wydrukować podsumowania.

Warto jeszcze dodać, że program zapamiętuje uczynione postępy w nauce każdego z uczniów, wskazując automatycznie zadania, które powinien się rozwiązywać. Analizując wyniki użytkownika, program określa, jakie zadania sprawiły mu największe problemy. Właśnie one stają się wówczas priorytetowe i na nich uczeń będzie się koncentrował.

Program Matematyka+ Gimnazjum oferuje także dodatkowe udogodnienia, jak podręczny kalkulator czy hipertekstowy podręcznik wszystkich przydatnych wzorów. Jest to, być może, niewielkie, ale bardzo praktyczne udogodnienie, które ułatwia pracę na komputerze bez konieczności odrywania się od pracy.

Matematyka+ Gimnazjum to niezwykle przydatne i skuteczne narzędzie, które na pewno ułatwi oraz wspomogło naukę tego przedmiotu na poziomie gimnazjum. Z bardzo rzetelnym opracowaniem merytorycznym współgra niezwykle i bardzo ciekawe opracowanie graficzne. Mimo że nie jest to nad wyraz ważna rzecz w programie edukacyjnym dla młodzieży, zwracam na nią uwagę. Praca i nauka w takim środowisku naprawdę jest przyjemna. A już na pewno wpływa na skuteczność i efektywność nauki. Matematyka+ Gimnazjum jest stosunkowo droga (59 zł). Jestem jednak przekonany, że jest programem wartym tej ceny.

Program do testów dostarczył wrocławski EMPIK Megastore.

## CD KATALOG SAMOCHODY ŚWIATA

Bogato ilustrowany oraz uzupełniony filmami katalog zawiera zgromadzone w bazie danych opisy oraz dokładne dane techniczne samochodów z całego świata. „CD Katalog Samochody Świata 2000” ma nową szatę graficzną, zawiera 1700 pełnoekranowych zdjęć, 12 filmów, a także słownik techniczny, zestawienia rocznej sprzedaży i produkcji samochodów w Polsce i na świecie, opisy i zdjęcia 27 modeli aut nominowanych do tytułu „The Car of the Century” (Samochód Stulecia).



## ZABYTKI POLSKI

Seria multimedialnych dysków przedstawiająca najpiękniejsze, a przede wszystkim bliskie każdemu Polakowi miejsca w naszym kraju. Dyski są przygotowane w formie bogato ilustrowanych albumów, wzbogaconych odpowiednią muzyką, animacjami i fragmentami filmów. Oglądanie albumów jest nie tylko multimedialną wędrówką po zabytkach Polski, lecz także podróżą przez stulecia naszej historii. Dopełnieniem multimedialnego albumu o Jasnej Górze jest płyta muzyczna pt. „Auditum de coelis”. Prezentowana na płycie muzyka sakralna została „odkryta” w jasnogórskim archiwum i opracowana na podstawie zachowanych tam rękopisów.

## ENCYKLOPEDIA GUTENBERGA

Elektroniczny reprint przedwojennej encyklopedii, wydanej przez Wydawnictwo Gutenberg w latach 1929-1939. Na jednym dysku CD-ROM znajdują się 22 tomy encyklopedii, czyli około 100 tys. haseł, a wśród nich – również hasła, które nie są zamieszczone we współczesnych encyklopediach.

## GEOGRAFIA ŚWIATA

Seria multimedialnych dysków umożliwiająca w ciekawy i fascynujący sposób poznanie tajemnic związanych z naszą planetą. Unikatowe zdjęcia, obrazy radarowe, mapy, filmy i animacje, interaktywne schematy i tabele, efekty dźwiękowe oraz tekst opracowany przez wybitnych polskich naukowców to niewątpliwie zalety tych dysków. Dodatkową wartość wnoszą różnorodne katalogi – np. gwiazd czy minerałów.



## ZABAWKI MIKOŁAJA, POCIĄGI MIKOŁAJA, RYCERZE MIKOŁAJA

Seria multimedialnych opowieści edukacyjnych dla dzieci od lat czterech. Każdy z ekranów opowieści kryje w sobie mnóstwo animacji, dialogów, piosenek, które bawią i uczą. Dzieci mogą dowiedzieć się, jak powstają śnieżynki, co to jest Układ Słoneczny czy z jakich elementów składa się herb. Każdy dysk jest umieszczony w oryginalnym opakowaniu, które jednocześnie jest grą planszową powiązaną tematycznie z bajką.

Nazwa firmy (jeśli nabywcą jest firma)	.....
Imię i nazwisko	.....
Ulica	.....
Kod	.....
Miejscowość	.....
Zamawiam następujące dyski CD-ROM: zobowiązuję się do ich odbioru za załączonym pocztowym (ceny uwzględniają VAT, koszty przesyłu pokrywa IMPRESJA SA)	.....
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” <sup>1)</sup>	cena 49,- zł
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” <sup>1)</sup> (inne opakowanie)	cena 79,- zł
CD-ROM pt. „Wawel” <sup>1)</sup>	cena 65,- zł
CD-ROM pt. „Wawel” <sup>1)</sup>	cena 79,- zł
CD-ROM pt. „Jasna Góra”	cena 119,- zł
CD-ROM pt. „Encyklopedia Gutenberga” <sup>1)</sup>	cena 75,- zł
CD-ROM pt. „Ziemia w Wszechświecie”	cena 69,- zł
CD-ROM pt. „Budowa i ewolucja Ziemi”	cena 69,- zł
CD-ROM pt. „Zabawki Mikołaja” <sup>1)</sup>	cena 39,- zł
CD-ROM pt. „Pociągi Mikołaja” <sup>1)</sup>	cena 39,- zł
CD-ROM pt. „Rycerze Mikołaja” <sup>1)</sup>	cena 39,- zł
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata 2000”	cena 29,- zł
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '99”	cena 15,- zł
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '98”	cena 9,- zł
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”	cena 9,- zł
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”	cena 2 90 zł <sup>1)</sup>
CD-Audio pt. „Auditum de coelis”	cena 29,50 zł

<sup>1)</sup> Na jednym CD-ROM znajduje się oprócz polskiej również angielska wersja językowa

<sup>2)</sup> cena promocyjna przy zamówieniu dowolnej innej pozycji

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT. Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT (NIP: .....). I upoważniam IMPRESJĘ Wydawnictwa Elektroniczne SA, Szosa Poznańska 5, 62-061 Przechmirowo k. Poznania do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu.

☐ Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Data ..... Podpis .....

**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:**  
 UHO Software  
**Dystrybutor:**  
 Timesoft  
**Internet:**  
 http://www.timesoft.pl/uhosoft  
**Wymagania:**  
 Procesor: Pentium  
 Pamięć: 32 MB RAM  
 Grafika: 800 x 600 x 24-bit  
 Dźwięk: tak  
 CD-ROM: x4  
 System: Windows 95, 98  
**Cena:**  
 59 zł

impresja  
 Szosa Poznańska 5, 62-061 Przechmirowo k. Poznania  
 tel. +48 (61) 8142701, fax +48 (61) 8142294  
 e-mail: info@impresja.com.pl, http://www.impresja.com.pl







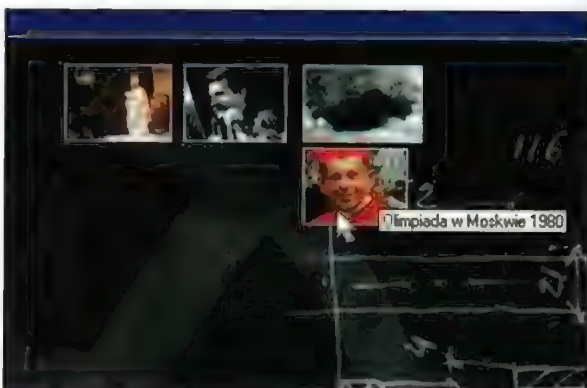
# Multimedialna Encyklopedia PWN na dwóch płytach



*Nie jestem pewien, czy tytuł tego dzieła nie powinien brzmieć inaczej (Multimedialna Encyklopedia na dwu płytach), ale nie będę się mądrzył. Pracowali nad nim w końcu specjaliści, nie ja. Ostatnio pojawiła się mnogość rozmaitych słowników, samouczków, encyklopedii i innych opracowań - wszystkie wykorzystujące fakt, że w ramach kompaktu da się upchnąć sporą ilość informacji. PWN nie zostaje w tyle za ogólną tendencją i oto mamy kolejny program encyklopedyczny. Multimedialny oczywiście, bo multimedialne jest teraz wszystko, co ma jakiegokolwiek znaczenie.*

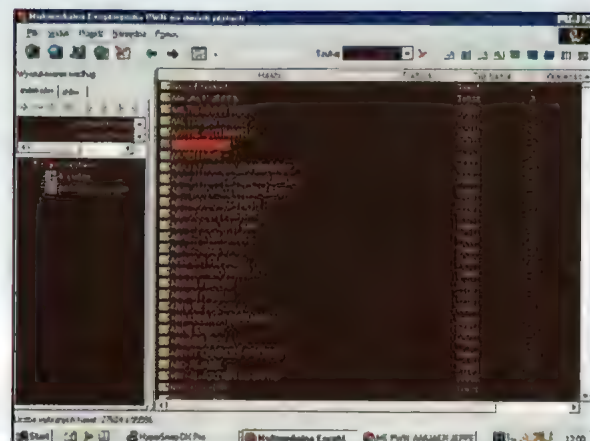
Andrzej Sawicki

**V**brew nazwie jest to program przede wszystkim encyklopedyczny, a dopiero potem multimedialny. W dodatku multimedialna jest tylko druga płyta zawierająca nagrania muzyczne i kronikę filmową. Pierwsza płyta to rzetelnie zrobiony program encyklopedyczny i Atlas Świata. Ogółem znajduje się w niej ponad 95 000 haseł, więc jest w istocie obszerniejsza, niż omawiana przeze mnie niedawno encyklo-



lopedia Omnia 2000. Okno wyszukiwania zaawansowanego pozwala na szybkie odnalezienie danego hasła, nawet jeżeli z grubszą tylko wiemy, czego dotyczy. Na ogólnym zbiorze haseł możemy dokonywać różnych operacji, każąc sobie np. wyświetlić tylko hasła dotyczące ludzi albo zawęzić to ostatnio do np. określonej epoki historycznej. Wszystko to jest godne uwagi - choć właściwie nie ma w tym nic rewelacyjnego. Tego typu usługi są w dzisiejszych multimedialnych wydawnictwach standardem.

Atlas geograficzny to zestaw map wraz z narzędziami, które ułatwiają pracę z nimi. Jakość tych map nie jest najwyższego lotu ze względu na wielką skalę, ale też tylko takie znajdziesz w przeciętnej encyklopedii. Twórcy mogliby się, co prawda, pokusić o płynną zmianę skali, co umożliwiałoby dokładniejsze przyjrzenie się wybranemu fragmentowi, albo przynajmniej wykonać mapy, czyniąc je bardziej plastycznymi. Nic z tego -



w Atlasie nie wyjdziesz poza to, co masz w każdej z dotychczas wydanych encyklopedii. Co prawda Atlas Encyklopedyczny ma jedną przewagę nad zwykłym: klikając jakiś zaznaczony punkt na mapie, natychmiast dostajesz informację, co to jest. Klikniesz Berlin, a wyświetli się nie tylko nazwa miasta, ale i sporo informacji na jego temat. Oczywiście wszystko to dzieje się z zachowaniem odpowiednich proporcji - na temat Berlina jest ich sporo, a małe miasteczko Paux we Francji w ogóle tu nie występuje.

Zaskoczyła mnie natomiast zawartość Galerii Muzyki. Jej twórcy w pełni wykorzystali możliwości kompaktu, zamieszczając na nim wiele fragmentów utworów oraz ich krótkie opisy. Selekcji materiału dokonuje się, wybierając Styl i Epokę => Muzykę (z podziałem twórców na narodowości) lub Formy Muzyczne. Można też korzystać z katalogu, w którym nazwiska twórców ułożono alfabetycznie. Wszystko to pozwala na wybór fragmentów odpowiadających narzuconym przez nas kryteriom - na przykład romantyczne sonaty z muzyki niemieckiej. Utwory wykonywane są przeważnie przez bardzo dobre zespoły, wśród których prym wiedzie Orkiestra Filharmoników Wiedeńskich pod batutą Herberta von Karajana, więc można by rzec - pierwsza liga.

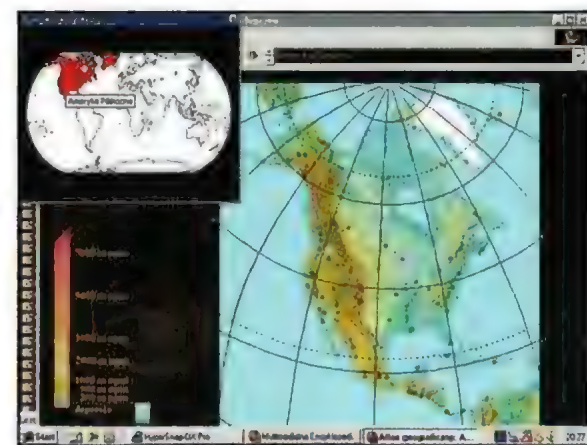
Drugim, w pełni multimedialnym elementem jest kronika filmowa. W chronologicznym układzie na osi czasu wybrano niektóre wydarzenia z politycznej historii XX wieku (co akurat jest zrozumiałe, ponieważ zdobycie autentycznych materiałów filmowych z np. podbicia Konstantynopola przez Turków byłoby osiągnięciem graniczącym z cudem). Można by mieć, co prawda, zastrzeżenie wobec wyboru materiałów, z których wynika, że pomiędzy rokiem 1945 a 1989 w Polsce nie stało się nic, co można by określić mianem wydarzenia pozytywnego (a to oczywiście jest nieprawda, bo - żeby nie szukać daleko - we wspomnianym okresie miało miejsce wydarzenie, którego prawdziwą doniosłość oceniać pewnie dopiero potomni, a mianowicie pewnego wrześniowego poranka, roku pańskiego... na Ziemiach Zachodnich raczyłem się urodzić ja).

Nie zrozumcie mnie źle. Każdy ma prawo do własnych przekonań politycznych, zawsze też będę bronił swobody wypowiedzi - ale coś takiego, jak encyklopedia, powinno być wolne od wszelkich barw, w przeciwnym wypadku popadamy w takie idiotyzmy, jakie stały się udziałem autorów Wielkiej Encyklopedii Radzieckiej z okresu rządów Największego Wodza (językoznawcy, filozofa, etc...) Wszystkich Czasów, którzy na przykład uznali, że nie ma czegoś takiego jak geny (bo to zaprzeczało teorii powszechnej równości - zgodzić się na istnienie genów to przyznać, że przychodzimy na świat już z pewnym bagażem odziedziczonym po przodkach). Autorzy WER uznali więc - za czołowym ówczesnym sowieckim biologiem Trofimem Łysenką - że genów nie ma... co konsekwentnie rozwijane mogłoby doprowadzić naukę w tym kraju do ciekawych wniosków. Wrzuciłbym zaraz po urodzeniu do wody, i trochę w niej przytrzymaj, a urosną ci skrzela jak rybce. Wiedza nie powinna mieć zabarwienia politycznego - choć oczywiście to ideał. Że autorzy MEPWN nie byli aż tak rzetelni, jak im się zdaje, przekonałem się, kiedy zobaczyłem fotografię Prymasa Glempa z podpisem "Olimpiada w Moskwie". Niektórym, czerwień kojarzy się wyłącznie z komuną? :)



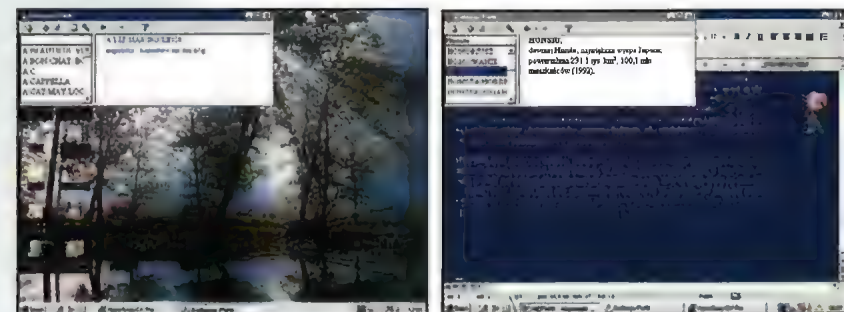
Generalnie nie umiem rzec, czy MEPWN jest warta pieniędzy, jakie trzeba by na nią wydać. Haseł wiele, ale też większą ich część potraktowano niezwykle zwięźle. Kronika filmowa... no, wiedziony niezdrową ciekawością, co robił Prymas w Moskwie, zająłem pod to hasło i zobaczyłem skok W. Kozakiewicza. Zaraz pokaże komuchom, gdzie się zgina dziób pingwina, pomyślałem sobie i rozsiadłem się wygodniej. Niestety, słynny "gest Kozakiewicza" wycięto. Minutowy filmik za całą Olimpiadę w Moskwie? Nie... uważam, że to trochę za mało jak na kronikę filmową mijającego wieku. Czemu, na przykład, nie pokazano fenomenalnego skoku Beama z Meksyku? Albo lotu Hermaszewskiego? Cokolwiek by rzec, był pierwszym Polakiem w kosmosie, a na drugiego długo przyjdzie jeszcze poczekać. Z drugiej strony, trzeba być konsekwentnym - dla Polaków jedyną rzeczą godną pokazania z Olimpiady w Moskwie (zbojkotowanej przez sportowców z wielu krajów, a to w wyniku oburzenia, jakim świat przywitał interwencję Sowietów w Afganistanie) był właśnie Gest Kozakiewicza, owo słynne pokazanie "wafa" setkom tysięcy oburzonych jego zwycięstwem "kibiców" - przypominam, bo niejeden z młodszych graczy może tego nie pamiętać. A co Afgańczycy wyrabiają z wolnością, o którą tak zjadliście walczyli z Sowietami, każdy widzi...

Galeria muzyczna też pozostawia niedosyt. Minuta z Toccaty Bacha, to trochę za mało. Co prawda do tego potrzeba byłoby kilku kompaktów, ale są utwory muzyczne, których trzeba wysłuchać w całości albo wcale. Bacha się nie skraca, bo to barbarzyństwo. To trochę tak, jakby pokazać komuś mały palec z ręki Michała Anioła i powiedzieć: "uwierz mi człowiecze na słowo, że całosc robi nieliche wrażenie". Choć mogę się mylić... w



końcu udało się chyba obronić stwierdzenie, że cała V Symfonia Ludwiga van B. to przejmujące pierwszych osiem taktów z motywem Przeznaczenia nieuchronnie pukającego do naszych drzwi. Co prawda mam silne podejrzenia, że gdyby twórcy MEPWN chcieli zaprezentować nam dłuższe fragmenty znakomitych dzieł, to by ich zjadły tantiemy za prawa autorskie płacone choćby wykonawcom?

MEPWN ma jeszcze jedną ciekawą cechę, a mianowicie, że część zatytułowana "Definicje PWN" zostaje w twoim komputerze na stałe i rezyduje w nim nawet po odinstalowaniu programu głównego. Ma to swoje dobre strony - piszę ten tekst już po wyrzuceniu MEPWN z dysku (w końcu jego pojemność jest ograniczona), ale jeżeli chcę się dowiedzieć np. czegoś o Honsiuto, wystarczy kliknąć odpowiednią ikonkę (mały płomyk w prawym dolnym rogu ekranu), a zaraz się pojawi okno Definicje PWN, w którym mogę poszukać odpowiedniej informacji. Nie powiem, że mi się to nie podoba. Pozwala to na szybkie sięgnięcie do słownika bez konieczności wkładania płyt z MEPWN do napędu. Pomysł prawdziwie godny uwagi, choć nie jestem pewien, czy zamierzony. Tak czy



owak z miłą chęcią podziękuję za ten prezent. Bardzo to pomaga przy pracy tym, którzy, pracując z rozmaitymi tekstami, pragną się szybko dowiedzieć, kto to był np. Kutb Sajjid. Mnie to zajęło (z zegarkiem w ręku) siedem sekund. W tym względzie MEPWN bije na głowę wszystkie inne wydawnictwa, z jakimi miałem do czynienia, i choćby tylko za to gotów jestem wystawić twórcom bardzo wysokie noty.

Na zakończenie wypada powiedzieć, że MEPWN ładnie się prezentuje w całości - opakowanie przypomina grubą stojącą na półce tom i wszystko razem dobrze nadaje się również na prezent. Będzie to prezent bardzo użyteczny dla tych, którzy, jak powiedziałem, podczas pracy nad jakimś tekstem z kompa potrzebują szybko sięgnąć do jakiegoś słownika czy Encyklopedii.

Program do testów udostępnił wrocławski Empik Megastore

INFO • INFO • INFO  
Producent:  
PWN SA  
Dystrybutor:  
PWN SA  
Internet:  
http://www.pwn.pl  
Wymagania:  
PC, Win 9x, 32 MB RAM,  
CD-ROM  
Cena:  
brak danych



# Przygody prosiaczka Kwika



Ktoregoś dnia rodzinna wioska prosiaczka Kwika zostaje zniszczona. Zielone dotąd pola zamieniają się w jałową pustynię, słońce przestaniają wielkie, ciemne chmury, a mieszkańcy zapadają na dziwne choroby. Kwik udaje się do Leśnej Wróżki po pomoc i dowiaduje się, że pasmo nieszczęść, które spadło na okolicę, jest winą ludzi. Zatruli oni środowisko, i to przez nich cierpią teraz zwierzęta i rośliny. Za radą Leśnej Wróżki Kwik udaje się w trudną podróż po magiczną perłę. Tajemniczy klejnot ma moc, która pozwoli przywrócić równowagę środowiska. Niestety, perłę ma Wodna Wróżka z odległego Oceanu Marzeń. Jak to w bajkach bywa, aby uratować wioskę, prosiaczek będzie musiał przemierzyć siedem gór i rzek...

Andrzej Sitek



**P**o raz pierwszy pisaliśmy o prosiaczku Kwiku w grudniowym numerze CDA. Należy przypomnieć, że "Prosiaczek Kwik" to jedna z najbardziej znanych i lubianych postaci z serii programów edukacyjnych, których dystrybutorem jest Marksoft. Poprzednim razem poznaliśmy "Przygody prosiaczka Kwika: Tajemnice ludzkiego ciała". Jak łatwo się domyślić, Kwik zwiedzał zakamarki organizmu człowieka. Z programu można było dowiedzieć się, m.in., dlaczego lody wydają się słodsze, kiedy liżemy je końcem języka, oraz co zrobić, aby lekarstwa były mniej gorzkie. Kwik odbył swą alegoryczną podróż od ust poprzez nos, oczy, skórkę, serce i wiele innych organów. Po drodze musiał także wykorzystywać wiedzę na temat ludzkiego ciała, aby móc rozwiązywać problemy, z którymi borykał się zielony organizm drzewa. Ta pouczająca przygoda nie była jedyną, która przytrafiła się prosiaczkowi.



## Dlaczego biały królik ma czerwone oczy?

- Z powodu braku pigmentu widok kolców naczyniowych w polkach ocznych.
- Ponieważ jest to zwierzę, które nie widzi w ciemności.
- Żeby móc chronić się przed wrogami.

Podobnie jest z kolejnym programem z serii zatytułowanym "Przygody prosiaczka Kwika: Świat zwierząt". Razem z Kwikiem dziecko będzie musiało znaleźć cudowną perłę, która uratuje wioskę świnki. Oczywiście to zadanie tylko z pozoru jest łatwe, bowiem zanim prosiaczek dotrze do Oceanu Marzeń, czeka go wiele zadań i zagadek, którym musi sprostać.

Zaczynając zabawę, dziecko może wybrać jedną z sześciu postaci, pod którą będzie mogło zapisywać stan gry. Gra zapisuje wszystkie potrzebne informacje automatycznie podczas zamykania aplikacji.

"Prosiaczek Kwik" ma charakter gry przygodowej. Mała świnka podróżuje przez kolejne plansze, poznaje nowe zwierzęta, odpowiada na postawione przez nie pytania i rozwiązuje zagadki. Głównym celem gry jest zwiększenie wiedzy dziecka i rozwinięcie jego

## Świat zwierząt



umiejętności logicznego myślenia oraz rozwiązywania problemów. W trakcie podróży małe ma kilka potworników, dzięki czemu sprawa nawet trudniejszym zadaniom. Przede wszystkim towarzyszy mu cały czas Leśna Wróżka, którą może opowiedzieć o roli wszystkich przedmiotów w grze. Prosiaczek niesie też ze sobą owoce mądrości, dzięki którym, nawet jeśli się pomyli w którymś z pytań, gra dalej. Owoców jest pięć. Po każdej błędnej odpowiedzi świnka traci jeden. Pięć błędnych odpowiedzi to powrót do początku gry. W Menu głównym można również skorzystać z Biblioteki Wiedzy. Znajduje się w niej cały materiał zawarty w grze. Na półce stoją cztery książki. Pytania w dwóch pierwszych książkach dotyczą zwierząt lądowych, w trzeciej ptaków, a ostatnia książka zawiera pytania o zwierzęta morskie. W Bibliotece Wiedzy możliwe są dwa tryby zabawy. Początek 'mi' - czyli przegląd pytań i odpowiedzi, oraz Chęć zagrać - zabawa podobna do quizu. Interesujące zagadnienia i ciekawa forma graficzna to atuty, które powinny przyciągnąć uwagę dziecka.

Oprócz pytań i zagadek, które zadają prosiaczkowi napotkane zwierzęta, w programie znalazło się kilka gier urozmaicających zabawę. Jedną z nich polega na właściwym połączeniu głosu zwierzęcia z obrazkiem je przedstawiającym. W innej Kwik musi nakarmić kilkanaście zwierząt odpowiednim dla nich pokarmem. Jest to jednak pewien problem. Niektóre zwierzęta mogą bowiem żywić się różnymi pokarmami (na stole jest kilka "prysmaków"), natomiast inne trudno rozróżnić, tzn. określić, co to za zwierzę. Pięć błędów oznacza powrót do samego początku gry. Wydaje się, że to za ciężka kara. Jest to przecież przede wszystkim program edukacyjny, a nie gra komputerowa. Jeżeli maluch, mimo kilku błędów dotarł do "połowy gry", konieczność rozpoczęcia jej od początku na pewno zniechęci do zabawy i nauki.

"Przygody prosiaczka Kwika. Świat zwierząt" to interesujący, przemyślany program dla dzieci. Wygodna, prosta obsługa i obszerny materiał dydaktyczny podany w lekkiej i przyjemnej formie to niezaprzeczalne zalety aplikacji. Cena, którą ustalono na 59 zł, nie jest bardzo wysoka, chociaż biorąc pod uwagę, że jest to tylko jeden odcinek z serii (choć zamknięty tematycznie), mogłaby być niższa. Mimo to polecam "Prosiaczka Kwika". To wartościowa pozycja, która powinna spodobać się każdemu dziecku.

**Przypominamy! Jedyna oryginalna Kierownica w wersji PSX, PS2 i PC**

# TWIN TURBO Deluxe

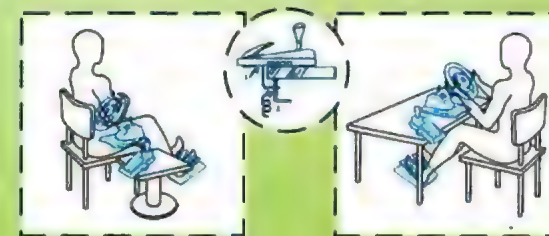
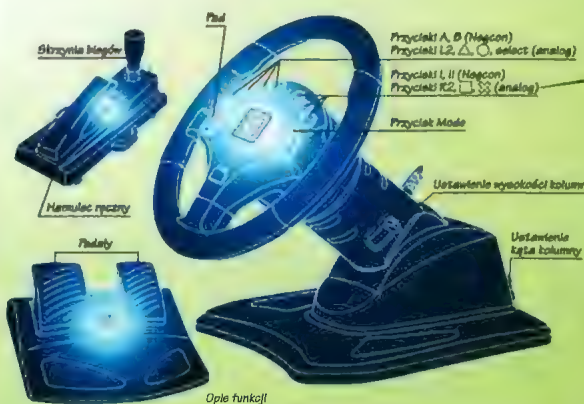
**TERAZ WYŻSZA JAKOŚĆ NIŻSZA CENA**



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Hardo sim wstrząsy reagujące również na pedale
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica z twarzą imitacją skóry
- Kąt skrętu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

**UWAGA!**

Dark Rumble PC



Możliwość instalacji między udami i na stole.

**Konkurent Dual Shock'a na PC**

- 8 przycisków
- 2 galki analogowe
- Bardzo mocne wibracje
- Prosta instalacja

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82  
e-mail: manta@tele2.pl  
pon.-pt. 9.00-17.00

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

**Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.**

INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Prod. Datasun Software Corp  
**Dystrybutor:**  
Marksoft  
tel. (022) 6639390  
**Internet:**  
http://marksoft.com.pl  
**Wymagania:**  
Win3.1, Win95/Win98, SVGA,  
karta dźwiękowa, CD ROM 4x,  
486, 8 MB RAM  
**Cena:**  
59 zł



# Przygody w Cyfrolandii

*Cyfrolandia ponownie staje w obliczu śmiertelnego niebezpieczeństwa. Wojska generała Okropnego zaatakowały cyfrową krainę i zniszczyły ogromne połacie kraju. Prerażone cyferki uciekły szukać pomocy u Małego Profesorka. Tylko on może odbudować Cyfrolandię!*

Andrzej Sitek

**P**owyższa historyjka jest pretekstem do kolejnej przygody z małym Jassem i Małgosią (jedną z postaci gracza może wybrać na swojego towarzysza). Seria wydana przez MarkSoft składa się obecnie z trzech części: "Cyfrolandia: Mam, zgubiłem cyferki", "Szczęśliwa Cyfrolandia" oraz opisanego tu bohatera - "Przygody w Cyfrolandii".

Gra przeznaczona jest dla dzieci od 6 do 12 roku życia, czyli dla takich, które potrafią już wykonać podstawowe działania matematyczne. Dzięki przygodzie, którą oferuje Cyfrolandia, mogą przyswoić sobie pewne reguły matematyczne oraz poćwiczyć wykonywanie działań matematycznych.

Program został opracowany w dwóch wersjach językowych: polskiej i angielskiej. Przy korzystaniu z wersji angielskiej dzieci muszą wykazać się dobrą znajomością tego języka, chociaż możliwe jest również potraktowanie obcojęzycznej wersji jako swoistej lekcji języka angielskiego. W tym wypadku byłby jednak potrzebny nauczyciel lub ktoś znający język na tyle, by wyjaśnić dziecku niektóre zawite kwestie.

Na przygodę w Cyfrolandii składa się w sumie 9 gier o charakterze łamigłówek matematycznych. Każda kolejno zamieszczona na płycie gra ma wzrastający poziom komplikacji zadań, co powoduje, że odbiorcy programu należą do różnych grup wiekowych. Dla przykładu, w grze Cyfromost dzieci muszą pomóc swojemu bohaterowi, aby ten przedostał się na drugą stronę mostu. Kłopot tkwi w tym, że konstrukcja trzeba wybudować samodzielnie.

Pomysł służy jako pretekst do zilustrowania sposobu, w jaki dodawane są ułamki. Pierwszy poziom trudności podejmowanego przez użytkowników zadania nie

zniechęci nawet wspomnianego sześciolatka. Dodawanie ułamków w zakresie od 1 do 10 jest umiejętnością, która nie wykracza poza jego możliwości. Ponadto należy się uznanie stronie wizualnej programu. Poszczególne elementy mostu bardzo dobrze obrazują wartości ułamków i podobnie jak liczenie patyczków w pierwszej klasie służą takiemu przedstawieniu abstrakcyjnych znaków matematycznych, aby stały się bliższe i zrozumiałe dla dziecka.

Poziom drugi w Cyfromości wiąże się z dodawaniem liczb dziesiętnych w zakresie od 1 do 10, natomiast w poziomie trzecim

wymaga się od dziecka umiejętności dodawania liczb całkowitych, dziesiętnych oraz ułamków (zakres 1-10). W taki sposób zaplanowano wszystkie zadania w programie, a poziom trudności ustala dziecko, starając się rozwiązywać zadania do momentu, aż okażą się dla niego za trudne. Istnieje jednak wątpli-



wość, czy dla dzieci sprawnie rozwiązujących przykładowe zadania z poziomu 1 program nie stanie się szybko nużący. Wpływ na to może mieć również fakt, że elementy graficzne wykorzystane w programie zasadniczo się nie zmieniają, co oznacza, iż każde kolejne zadanie wygląda bardzo podobnie do poprzedniego. Wątpię, aby po wybudowaniu dziesiątego mostu dziecko przejawiało jakikolwiek zapał i zainteresowanie kolejnymi zadaniami. Zabawa staje się po prostu nudna.

W Strzelnicowie wyznaczono dziecku zadanie dodawania i odejmowania liczb całkowitych, dziesiętnych i ułamkowych. Zabawa polega na strzelaniu do odpowiednich owoców z cyferkami. Uczestnik zabawy powinien strącać tylko te owoce, które okazały się prawidłową odpowiedzią na zadane pytanie. Celem Cyfryranta z kolei jest doskonalenie u dziecka umiejętności logicznego myślenia. Wymaga się od młodych użytkowników, aby odnaleźli drogę przez labirynt, w czasie której będą wykonywać niezbędne w tym celu obliczenia. Wybór drogi w labiryncie zależy od wyników poszczególnych zadań.

Cyfrotis jest odmianą popularnej na całym świecie gry Tetris. Z góry ekranu spadają kostki z cyframi. Należy je układać w taki sposób, by suma liczb na sąsiadujących kostkach była identyczna z podaną odpowiedzią. Jednak mam pewne zastrzeżenie. Początkowo grałem zgodnie z zasadami, czyli starałem się kierować kostki w miejsca, gdzie wynik będzie określony w zadaniu sumą. Potem opuszczałem kostki zupełnie dowolnie, a i tak niczego to nie zmieniło i gra toczyła się dalej bez żadnych problemów. Zawinił chyba niewielki zakres działań (od 2 do 10). Okazuje się bowiem, że przy niewielkiej liczbie elementów w grze, do rozwiązania zadań wystarczy nierzadko przypadek.

Wymienione zastrzeżenia dotyczą również innych rodzajów zabaw, które są ciekawe i pomysłowe, jednak nie stymulują w etapach zainteresowania oraz ciekawości dziecka. Oczywiście, to nie ma być kolorowa bajka z mroczną animacją, lecz w przypadku programu do nauki matematyki mogą być one nieoceniszone. Jeśli aplikację tę zaplanowano jako alternatywę dla szkolnych metod nauczania, to nie wydaje się ona spełniać tych oczekiwań. Możliwości tkwiące w komputerowych programach edukacyjnych są o wiele większe niż to zaprezentowano w Cyfrolandii. To, że w moim odczuciu nie zostały one do końca wykorzystane, nie zmienia jednak faktu, że wszystkie zawarte w aplikacji zadania opierają się na ciekawym i oryginalnym pomysle. Jak już wspominałem, przygód w Cyfrolandii jest dziewięć i powinny one dostarczyć dziecku zabawy i rozrywki na wiele godzin. O tym, że nauka połączona z zabawą przynosi najlepsze efekty, nie trzeba już chyba nikogo przekonywać. Przygody w Cyfrolandii mają zresztą podstawy, by bronić się same. To dobry i rzetelnie wykonany produkt, na który z pewnością warto wysupłać parę groszy.



INFO • INFO • INFO  
**Producent:**  
 Datasun Software Corp.  
**Dystrybutor:**  
 MarkSoft, tel. (022) 6639390  
**Internet:**  
 http://marksoft.com.pl  
**Wymagania:**  
 Win3.1/Win95/Win98 SVGA,  
 karta dźwiękowa CD-ROM 4x,  
 P.90, 16 MB RAM  
**Cena:**  
 49 zł

# X-TECNOLOGIES™

## DOBRA MARKA, DOBRA CENA



Wyłączna dystrybucja  
 w Polsce produktów  
**X-TECNOLOGIES**



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
 tel. (0-22) 643-54-20, 643-34-80, fax (0-22) 641-84-82  
 e-mail: manta@tele2.pl

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne  
 w sprzedaży  
 wysyłkowej

**Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.**

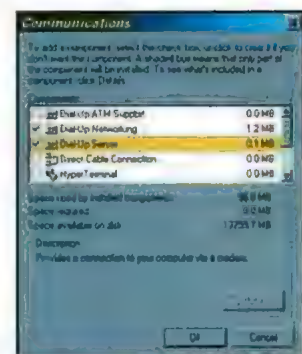


# PC pilot

Zapomniałeś ważnego pliku, który umieściłeś w domowym komputerze? Nie musisz od razu łąpać taksówki - spróbuj zdalnego połączenia. Pomożemy ci w tym.

Oprac. Tomasz Pasich

**N**ie ma nic gorszego, niż odkrycie po przyjeździe do biura, że się czegoś zapomniało. Jeśli to drugie śniadanie, to nic strasznego, lecz jeśli zapomnieliśmy ważnych plików, możemy zrujnować sobie karierę. Rozwiązaniem tego problemu jest zdalny dostęp do domowego komputera poprzez połączenie z biura. Dzięki instalacji kilku elementów będziesz mógł wysyłać i pobierać pliki, a także zdalnie sterować komputerem znajdującym się w domu.



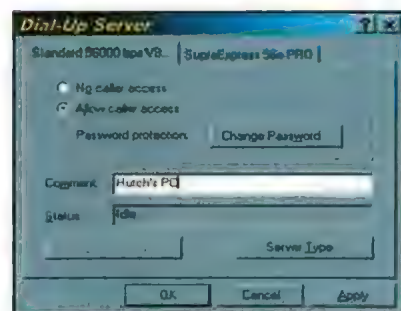
Zarówno Windows 95, jak i 98 są wyposażone w doskonałe i proste w instalacji narzędzie udostępniania plików zwane serwerem dial-up.

e-mail - będziesz potrzebował określonego oprogramowania.

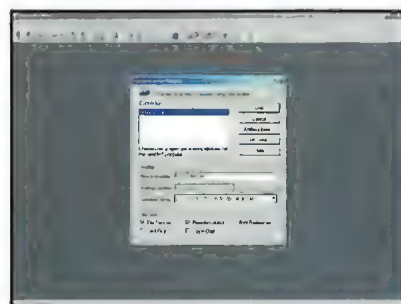
## Zachowanie modelowe

W celu zdalnego połączenia z komputerem potrzebny będzie ci modem - marka i model modemu są dowolne, musi on jedynie

obsługiwać funkcję automatycznego odpowiadania (autoanswer). Ponadto, komputer w domu musi być włączony, ale nie wiąże się to ze zbyt dużymi kosztami i można wyłączyć monitor. Aby uzyskać dostęp do udostępnionych plików i folderów w systemie Windows 95/98, konieczne jest zainstalowanie serwera dial-up (Panel sterowania -> Dodaj/Usuń programy -> Instalator systemu Windows -



Po zainstalowaniu serwera dial-up możesz ustawić hasło oraz typy serwerów do sterowania zdalnym dostępem do twojego komputera.



Pierwotnie zaprojektowany w celu podłączania laptopów do komputerów biurowych, Laplink umożliwia obecnie łączenie komputerów dowolnego rodzaju.

> Komunikacja -> Serwer Dial Up). Teraz otwórz okno Dial-Up Networking, wybierz menu Połączenia, a następnie Serwer Dial-Up. Pozwoli to na ustawienie hasła i skonfigurowanie serwera - najlepszą opcją jest PPP. Po ustawieniu serwera dial-up możesz o nim zapomnieć, pozwalając mu pracować w tle, do czasu gdy będziesz go potrzebować ponownie. Aby połączyć się z komputerem np. z pracy, utwórz nowe połączenie dial-up na tym właśnie komputerze, tak samo, jak w przypadku nowego połączenia sieciowego, i wprowadź swój domowy numer telefonu w polu: Numer telefonu. Następnie naciśnij

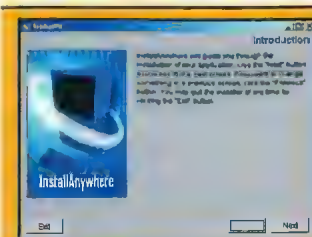
przycisk Połącz - modem w komputerze w pracy wybierze numer komputera w domu. Po ustaleniu połączenia, w Otoczeniu sieciowym na komputerze w pracy znajdziesz udostępnione foldery ze swojego komputera domowego, zupełnie tak samo, jakby były umieszczone w biurowej sieci LAN.

## Zawsze, wszędzie, dokądkolwiek

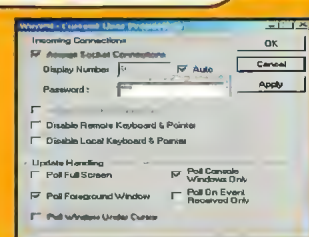
Jeżeli potrzebujesz czegoś więcej niż tylko prostego dostępu do plików, musisz mieć również odpowiednie oprogramowanie, takie jak: Laplink lub PC Anywhere. Z tych dwóch lepszym wyborem jest PC Anywhere, ponieważ pracuje w dowolnym środowisku, począwszy od MS-DOS-a do Windows 2000, poza tym jest łatwy w konfiguracji i użytkowaniu. PC Anywhere umożliwia używanie metod bezpośredniego połączenia wybranego, takich jak: dostęp modemem lub bezpośredni dostęp poprzez Internet. Po zainstalowaniu programu uruchamiana jest prosta procedura konfiguracyjna, która przeprowadza identyfikację sprzętu i odpowiednio konfiguruje program. Użytkownik musi jedynie wybrać odpowiednią opcję. Jeżeli PC Anywhere ma być używany do łączenia się z komputerem domowym, program należy zainstalować na komputerze w pracy i w domu. Następnie wystarczy jedynie kliknąć dużą ikonę Host i dwukrotnie metodę łączenia. Jeżeli wybrany zostanie Modem, PC Anywhere minimalizuje się do ikony na pasku zadań i monitoruje połączenia przychodzące na linii modemowej.

Aby zdalnie sterować swoim domowym komputerem, wystarczy tylko kliknąć duży przycisk Zdalne Sterowanie w głównym ekranie PC Anywhere, a następnie dwukrotnie przycisk Modem. Teraz można wprowadzić domowy numer telefonu, hasło, które zostało wprowadzone w zestawie domowym, i uzyskujesz pełną kontrolę nad domowym komputerem, zupełnie tak, jakbyś przed nim siedział. Oczywiście, przy sterowaniu w Windows występuje pewne opóźnienie (raczej nie zagrażasz w Quake III), lecz jest ono absolutnie do przyjęcia w przypadku wysyłania e-maili, pobieraniu plików, a nawet surfowaniu po Sieci. □

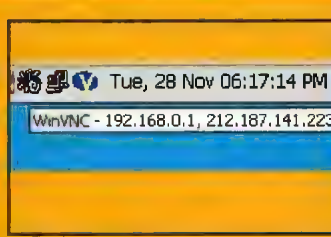
## Połącz się z komputerem



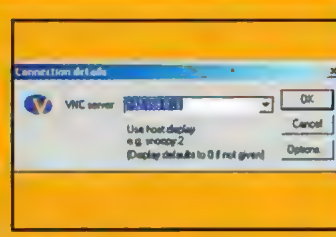
**1** Zainstaluj na komputerze w pracy i w domu program Tridion VNC (dostępny za darmo na [www.tridionvnc.com](http://www.tridionvnc.com)). Instaluj go zarówno na komputerze w pracy, jak i na serwerze (Server), umożliwiając podłączenie do komputera oddalonego - pod warunkiem że maszyna ta jest stale podłączona do Sieci.



**2** Uruchom część Server Tridion na komputerze w pracy. Wszystkie ustawienia w oknie Properties powinny pozostać tak, jak są, ale nie zapomnij ustawić hasła i zapamiętaj je. Następnie kliknij przycisk OK, aby uruchomić serwer.



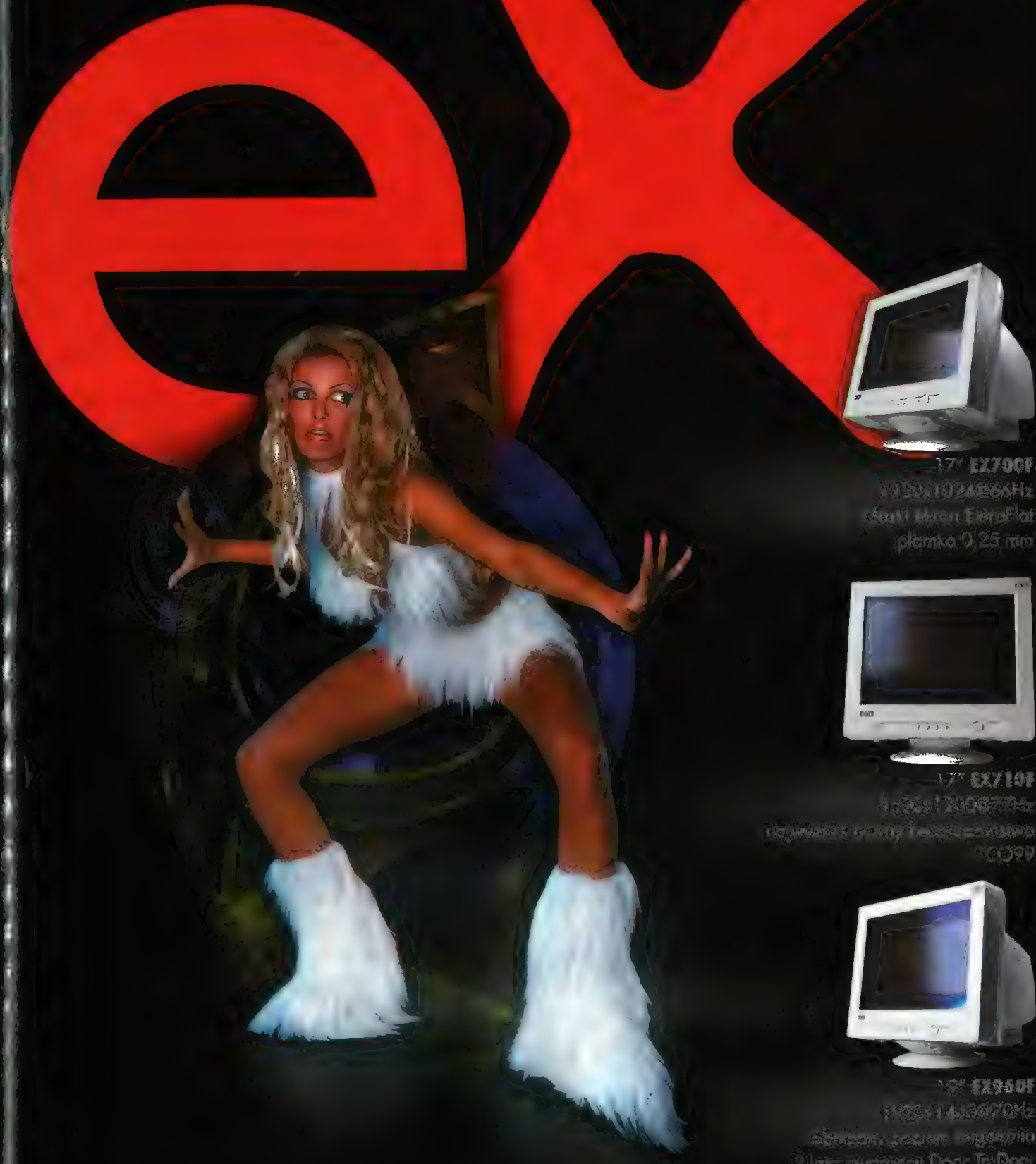
**3** Przesuń kursor do ikony Tridion na pasku narzędzi komputera w pracy i zatrzymaj go nad ikoną (ale nie klikaj jej). Zaznacz dwa adresy IP, które się pojawią - pierwszy z nich to adres dostępu do sieci LAN, drugi do dostępu do Internetu.



**4** W domu uruchom program Viewer. W oknie połączenia wpisz drugi adres IP, naciśnij przycisk OK i wprowadź hasło, gdy pojawi się żądanie hasła. Po krótkiej chwili na ekranie komputera w domu zobaczysz pulpit komputera w pracy.

**CTX**  
monitory komputerowe

[www.ex.ab.pl](http://www.ex.ab.pl)



lista autoryzowanych dealerów CTX - [www.ex.ab.pl](http://www.ex.ab.pl)

Ab Spółka Akcyjna  
Wrocław  
tel. (071) 324 05 09  
fax (071) 324 05 28

Gdańsk  
tel. (058) 345 83 31  
fax (058) 345 83 30

Poznań  
tel. (061) 843 45 08  
fax (061) 843 44 89

Kraków  
tel. (012) 425 57 93  
fax (012) 655 15 97

Katowice  
tel. (032) 259 21 13  
fax (032) 259 21 67

Szczecin  
tel. (091) 483 76 10  
fax (091) 483 76 11

Łódź  
tel. (042) 642 47 09  
fax (042) 647 12 88

Warszawa  
tel. (022) 837 40 60  
fax (022) 836 91 90



# Microsoft .NET

Całe piękno Internetu polega na tym, że nikt nie jest jego właścicielem. Jeszcze Wasza małpka przygląda się najbardziej zaborczemu z pomysłów Billa Gatesa - przyklejenie Sieci wielkiego logo Microsoftu.

Oprac. Łukasz Nowak

**Z**jemy obecnie w roku kosmicznym 2001 i nasze domy są pełne skomputeryzowanego żelastwa. Mamy osobiste organizatory, telefony komórkowe, odborniki telewizji cyfrowej. Internet w telewizorze, no i w końcu stare, wysłużone pecety. Twój samochód może mieć komputerowy system wykrywania usterek lub urządzenia nawigacyjne, programator kucharki mikrofalowej jest prawdopodobnie mądrzejszy od komputerów, które wystafy misję Apollo w kosmos, a twój zwierzątko może mieć wszczepiony pod skórę nadajnik służący do jego zlokalizowania. Faceci z wiel-

## Docelowo Microsoft chce całkowicie zrezygnować z dystrybucji oprogramowania, zamieniając je na wynajmowanie usług.

kimi pulsującymi łepetynami znaną jako firma Microsoft wykorzystują taki stan rzeczy i dążą do tego, by to właśnie oprogramowanie z logo firmy Microsoft obsługiwało wszelkiego rodzaju urządzenia. A zatem przyszła pora na zapoznanie się z projektem .NET - odpowiedzią na rosnącą popularność zarówno skomputeryzowanego sprzętu codziennego użytku, jak i Internetu.

Główną ideą Microsoft .NET-u jest przejście od płatności za pudełko z oprogramowaniem, które instalujesz na jednej maszynie, do licencji na usługi dostępnej w przypadku wielu urządzeń. A zatem możesz mieć na swoim komputerze książkę adresową, która została dostarczona jako część pakietu Microsoft Office'a. Po wprowadzeniu .NET-u będziesz musiał zapłacić za każdy raz, kiedy korzystasz z tej książki, albo za ustalony okres pracy. Sama aplikacja, jak też dane przez nią używane będą umieszczane w sieci Internet zamiast magazynowania ich na twoim twardym dysku, poza tym będą dostępne z wielu urządzeń od palmtopa, do biurkowego peceta.

## .NET-owe aplikacje

Pomimo że nie istnieją jeszcze żadne serwisy usług .NET-owych, Microsoft ogłosił już wprowadzenie pierwszej fali produktów wyposażonych w elementy nowej technologii.

### VisualStudio.NET

Aktualnie w testach beta, które obsługują .NET VisualStudio udostępniła funkcję tworzenia aplikacji za pomocą różnych języków programowania, włączając w to nowy jawnopodobny C#. Wydanie planowane jest gdzieś w drugiej połowie 2001 roku.

### Office.NET

Wersja pakietu MS Office o jakiej nie śniło się nawet filozofom. Technologia firmy Microsoft o nazwie Universal Canvas (uniwersalny ekran) scentralizuje tworzenie dokumentów, przeglądanie i kreację stron Web oraz komunikację w postaci jednego zestawu. Czy ktoś powiedział: integracja z przeglądarką? Office 10, który ma się pojawić na początku roku 2002, będzie zawierał niektóre z możliwości .NET-u.

### Windows.NET

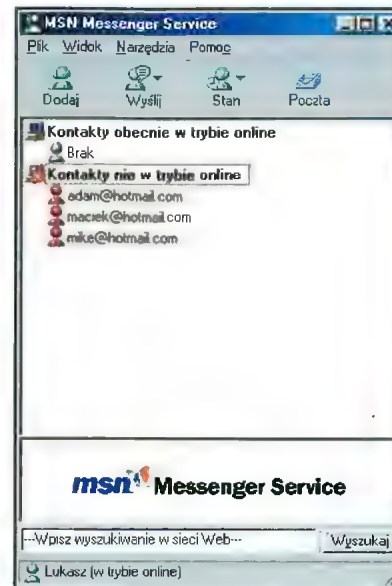
Nowa wersja systemu Windows o nazwie kodowej Whistler powstała w oparciu o Windows 2000 i będzie pierwszą, która udostępni funkcjonalność .NET-u. Dopiero następna generacja znana obecnie pod kryptonimem Blackcomb odstąpi wszystkie jego możliwości. Sugeruje się, że wersja systemu operacyjnego na bazie platformy .NET-u będzie raczej serią dodatków do aplikacji Windows niż autonomicznym oprogramowaniem.

### MSN.NET

Zapewne będzie to centrum związane z opłatami za usługi sieciowe Microsoftu. The Microsoft Network już teraz oferuje dostęp do usług subskrypcyjnych, takich jak Hotmail. .NET sprawi, że staną się jeszcze bardziej podobne do klasycznego oprogramowania.

## Pudełkom mówimy: nie!

Docelowo Microsoft zamierza całkowicie zrezygnować z dystrybucji oprogramowania, zamieniając ją na wynajmowanie usług. Istniejące już projekty sieciowe, takie jak serwer e-mail Hotmail i usługa identyfikacji Passport, mogą być przykładem zasady funkcjonowania .NET-u. Mimo że próby Microsoftu, które mają na celu integrację przeglądarki z systemem operacyjnym, są nadal zagrożone, .NET posława się jeszcze dalej, umieszczając wszystko poza zupełnym szkieletem systemu na platformie sieciowej. Proces zmiany lokalizacji będzie odbywał się stopniowo.



Usługi MSN: Instant Messenger oraz Hotmail są przykładami takiego rodzaju aplikacji, które będą zintegrowane z platformą .NET.

wo i bez rozgłosu, wraz z kolejnymi wersjami oprogramowania. Jednak zasadnicza idea związana z .NET-ern jest taka, żeby umożliwić jego wywołanie do całkowicie sieciowej platformy o nieograniczonym dostępie z dowolnego urządzenia komputerowego. Niezależnie od sprzętu, z którego użytkownik będzie korzystał, będzie miał na ekranie interfejs przypominający Windows.

## Dziwny klej

Jeżeli te pomysły wydają ci się znajome, to oczywiście masz rację. Plany Microsoft .NET-u wydają się analogiczne do pomysłu stworzonego przez pana o imieniu Larry Ellison z firmy Oracle.

## Coś starego, coś nowego

Microsoft .NET jest zbiorem technologii, nie zaś pojedynczym programem. Niektóre z nich są poprawionymi wersjami protokołów Microsoftu, a inne zaadaptowano z otwartych standardów.

### XML

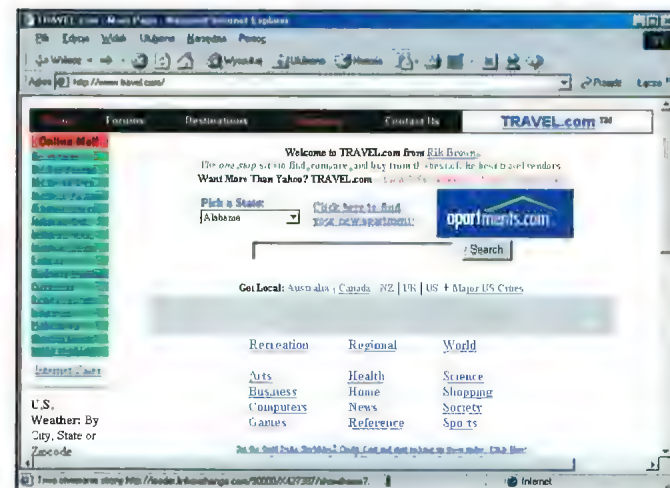
Extensible Markup Language (XML) jest systemem służącym definiowaniu aplikacji skryptowych, a nie językiem opisu strony, takim jak np. HTML. Dokument napisany w XML wykorzystuje osobny plik z definicjami etykiet oraz przypisanymi im znaczeniami. Plik ten nosi nazwę Document Type Definition (lub DTD). Otwarta architektura XML oznacza, że można się nim posłużyć do tworzenia dowolnych dokumentów, z tego powodu wykorzystuje się go w .NET jako główny język skryptów na stronie klienta.



Kosmiczny malpizon będzie miał nieźle kłopoty, jeśli Bill wystawi mu rachunek za surfowanie.

le, który zaproponował projekt Network PC omawiany już od w elu lat. Jeśli przyjrzyć się dokładniej platformie .NET, to można się przekonać o tym, że większość jej elementów funkcjonowała już od jakiegoś czasu w kręgach IT, na przykład zmodernizowane wersje protokołów sieciowych, które już są wykorzystywane w produktach Microsoftu. Klejem spajającym wszystkie elementy jest XML, który wybrano ze względu na możliwość tworzenia skryptów ko-

Możliwości platformy .NET zacznie się wykorzystywać w



.NET ma na celu rozszerzenie interfejsu sieciowego, aby udostępniał wszelkie usługi na dowolnym sprzęcie.

munikujących się z różnymi serwerami. XML został zaprojektowany, aby pracować na dowolnej platformie sprzętowej i programowej, co nie było wroży utrzymywaniu otwartych standardów w sieci Internet. Oprócz tego jednak, w platformie .NET pojawiają się elementy, których jakość prezentuje się już znacznie gorzej, jak choćby tech-

następne, wersji Windows (o nazwie kodowej Whistler) oraz w Microsoft Office, natomiast teraz jej próbki wprowadzono w wersjach beta narzędzia programistycznego Microsoft Visual Studio.

## Pytania i odpowiedzi

Kiedy ma się pojawić Microsoft .NET? Planowane wydanie komponentów .NET ma nastąpić w okresie od dwóch do czterech lat. Rzeczy nie zmieniają się z dnia na dzień.

Czy będę mógł wykorzystać wszystkie zalety Windows .NET-u, używając oprogramowania w pudełku? Prawdopodobnie tak, ale nie będzie to zalecane. Microsoft planuje, że będą kupowane komputery z już zainstalowanym systemem Windows, rezygnując z klasycznego sposobu dystrybucji oprogramowania.

Czy będę potrzebował nowego komputera, aby skorzystać z usług .NET-u? Na początku nie. Pierwsze usługi .NET-a będą działały na systemach Windows 98, ME czy Windows 2000.

Czy będę musiał kupić nowy komputer, aby mieć nową wersję Windows? Whistler, aktualnie w fazie testów beta, prawdopodobnie przejmie klientów systemu Windows 2000 (najnowszej wersji NT), więc jeśli używasz jakiegoś starszaka, to będziesz musiał pomyśleć o czymś nowym.

Czym jest Windows.NET? Windows.NET będzie rozbudowanym w stronę Sieci interfejsem użytkownika Windows, a nie klasycznie rozumianym systemem operacyjnym. Można go traktować jak zestaw aplikacji rozszerzających funkcjonalność systemu.

Czy Windows.NET będzie obsługiwał nowe 64-bitowe procesory Intel? .NET nie jest systemem operacyjnym tak jak Windows. W tej chwili jest mało prawdopodobne, aby Whistler przeszedł na standard 64-bit, ale Blackcomb, który ma być kolejnym krokiem w ewolucji Windows, zdecydowanie powinien spełniać ten wymóg.

Czy będę potrzebował stałego łącza z Internetem, aby używać usług .NET-u? Nie, ale w wypadku gdy (jeśli w ogóle) usługi sieciowe wypiją tradycyjne oprogramowanie, będziesz potrzebował znacznie szybszego łącza, niż mogą to zaoferować dzisiejsze modemy.

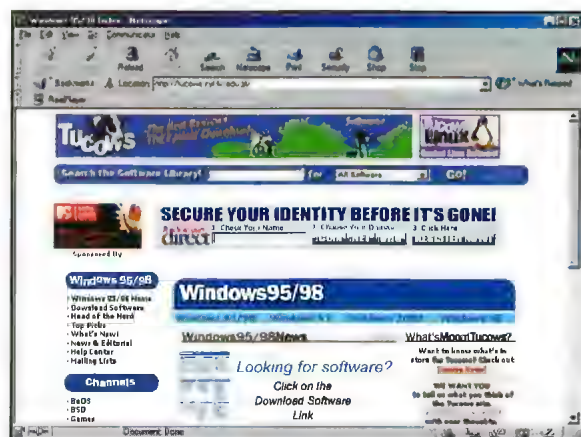
Jak można przyspieszyć łącze? Przewiduje się, że ADSL i sieci kablowe całkowicie zastąpią klasyczną formę komunikacji. W wielu krajach już dzisiaj zaczynają odgrywać niebagatelną rolę. Możliwe jest także korzystanie z łącz satelitarnych.

Czy .NET zniszczy pudełkowe oprogramowanie?

W tej chwili nie jesteśmy w stanie tego przewidzieć, ale jest to wątpliwe...

Czy .NET nie jest nazwą siostrzanego czasopisma CD-Action?

Bez komentarza...



Pomysł sieciowego peceta nie jest żadną nowością. Netscape próbował stworzyć swój pakiet Communicator tak, aby był niezależny od sprzętu i oprogramowania.



# MusicMatch

Najwspanialsza rzecz w muzyce pop od czasu Beatlesów już się pojawiła. Jest to MusicMatch 6.

oprac. Sylwester Szczepaniak



Oto podstawowa wersja MusicMatcha z wszystkimi przyciskami, które są potrzebne do jej obsługi.

## A więc do dzieła

**1** Podstawowa wersja MusicMatch 6 jest dostępna po adresie [www.music-match.com](http://www.music-match.com). Jest to całkiem sporo danych, więc proponujemy zainstalować najnowszą wersję bezpośrednio z płyty dołączonej do CD-Action. Wersja Plus jest dostępna na wyżej wymienionej stronie internetowej za 20 \$, ale wersja podstawowa powinna całkowicie odpowiadać twoim potrzebom. Gdy już ją zainstalujemy, w menu Options, a potem Settings ustawiamy wszystko zgodnie z naszymi życzeniami.

## Ustawienia ogólne

**2** MusicMatcha możemy używać do odtwarzania całej gamy różnych formatów muzycznych, łącznie z WAV i płytami CD-A. Możemy też ustawić program tak, aby regularnie sprawdzał, czy jest już jego nowsza wersja, a nawet żeby ściągał i instalował preferencje na podstawie informacji zawartych w twoim profilu (tworzymy go przez zaznaczenie odpowiednich okienek). Ponadto można ustawić opcję, dzięki której za każdym razem po załadowaniu nowej piosenki program doda ją do biblioteki utworów oraz/albo do listy ulubionych, ostatnio odtwarzanych utworów.

## Ustawienia nagrywania

**3** W menu Options=>Settings=>Recorder można zmienić bardzo wiele ustawień. W przeciwieństwie do wcześniejszych darmowych wersji MusicMatcha, wersja 6 potrafi nagrywać pliki MP3 z zachowaniem jakości płyt CD. Jednak zawsze mamy coś za coś - tym razem stało się to kosztem rozmiaru plików. Polecamy opcję 128 kbps, ale jeżeli chcesz otrzymać najwyższą jakość, spróbuj ustawić 160 kbps. Po wybraniu opcji nagrywania przez CD Digital, zamiast Analog, oprogramowanie przekonwertuje twoje pliki audio na CD w pliki MP3 przy cztero- lub pięciokrotnej prędkości odtwarzania.

## Połączenia CDDB

**4** MusicMatch pozwala korzystać z wyszukiwania CDDB (CD DataBase).

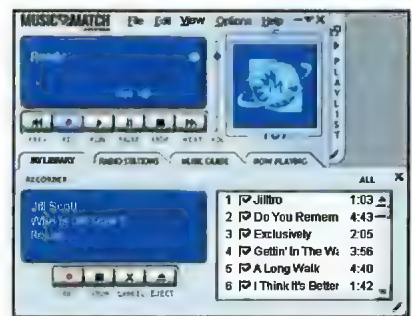
Oznacza to, że pod warunkiem podłączenia do Internetu, w momencie gdy wkładamy płytę do stacji CD-ROM lub DVD, z płyty zostanie odczytany mały kod cyfrowy. Następnie program sprawdzi wykonawcę, tytuł albumu oraz utworu w Sieci. Musisz być połączony z Internetem jedynie wtedy, gdy po raz pierwszy odczytujesz jakąś nową płytę, za każdym następnym razem wszystkie informacje zostaną zapamiętane.

## Posługiwanie się biblioteką

**5** Gdy ściągamy z Sieci pliki MP3, konwertujemy płyty CD nagrane jako muzyka czy też wprowadzamy pliki MP3 z zdobytych innych źródeł, MusicMatch automatycznie dołącza je do biblioteki. Możemy je porządkować w kategoriach: wykonawca, tytuł albumu lub tytuł piosenki. Spróbuj posortować je wszystkie, używając etykiety track, potem artist i album.

## Muzyka za darmo

**6** Internet jest wręcz zalany darmową muzyką. Jedną z najlepszych witryn nazywa się po prostu [www.mp3.com](http://www.mp3.com), ale MusicMatch ma sporo dobrej muzyki na własnej stronie. Jeśli tylko nasze oprogramowanie po zainstalowaniu pracuje poprawnie, możemy odwiedzić stronę MusicMatch w Sieci, klikając jego ikonę z logo w górnej lewej części ekranu. Można tam znaleźć muzykę każdego rodzaju, gotową do załadowania na twarde dyski.



Informacja o albumie pojawia się w okienku Record; program skonwertuje wszystkie utwory, o ile nie zaznaczysz inaczej.

## Konwertowanie płyt CD

**7** Aby przekonwertować swoje ulubione utwory na MP3, połącz się z Internetem i włącz do napędu CD-ROM płytę, a system CDDB wyświetli informację o całym albumie. Następnie naciśnij czerwony przycisk Rec. Zaznacz wszystkie utwory,

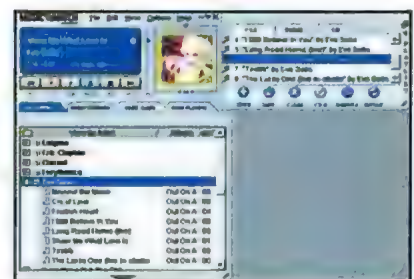
które chcesz przegrać, a następnie naciśnij umieszczony niżej przycisk Rec. Po paru chwilach wszystkie utwory będą zachowane na twoim twardym dysku jako pliki MP3.

## Angielskie nazwy zaczynające się od "The"

**8** Zanim rozpoczniesz nagrywanie, ustaw wszystkie szczegóły odnośnie całego albumu lub wybranych utworów. Dla przykładu, jest sporo angielskich zespołów, których nazwy rozpoczynają się od słowa "The". Możesz je zapisać jako, na przykład, "Police, The". W tym celu wejdź do pola nazwy w oknie nagrywania i zmień tytuł. Możesz to zrobić również po nagraniu, ale wtedy trzeba zmieniać każdy utwór z osobna.

## Nowy porządek

**9** Wybierz przycisk My Library na dole po lewej stronie okna odtwarzania, a pełna lista wszystkich twoich piosenek pojawi się na ekranie. W menu Options=>Music Library Settings możesz zmieniać kolejność, w jakiej są one wyświetlane. Jeżeli twoje utwory są uporządkowane według imion artystów, musisz nacisnąć przycisk + po lewej stronie okna odtwarzania - ukaze ci się lista albumów i piosenek przypisanych danemu artyście.



Od absolutnych nowości do klasyki rocka, poprzez rap i hip-hop - radiostacje MusicMatcha mają coś miłego dla każdego.

## Utwórz własną listę piosenek

**10** Aby dodać nowe tytuły z biblioteki utworów do listy odtwarzanych utworów, musisz po prostu przeciągnąć je z jednego okna do drugiego. Można w ten sposób przenosić całe albumy czy wszystkie utwory jakiegoś artysty lub też pojedyncze piosenki. Oczywiście musimy mieć oba okna otwarte, więc po wykonaniu ostatniej wskazówki, naciskamy przycisk z małą strzałką skierowaną w prawo, który znajduje się w prawym górnym rogu okna odtwarzacza.

## Zapisywanie list odtwarzanych utworów

**11** Skompletowanie zestawu utworów na różne okazje zajmuje trochę czasu, zatem przydatna jest możliwość wgrywania ich tylko kilkoma ruchami myszy. Gdy tylko stworzysz listę utworów, jakie chcesz mieć, naciśnij przycisk Save na dole okna i nadaj swojej liście nazwę. Po wykonaniu tej czynności możesz wybrać opcję Open i w dowolnej chwili załadować te piosenki, które masz ochotę przesłuchać.

## Posłuchaj radia

**12** Nowością w tej wersji MusicMatcha jest radio. Pozwala ono na słuchanie piosenek przez Internet o wysokiej lub niskiej jakości odtwarzania, w zależności od prędkości twojego modemu. Istnieje wiele wirtualnych stacji radiowych o szerokim repertuarze nadawanych utworów, więc jest to warte wypróbowania.

## Music guide

**13** Kolejną funkcją opartą na Internecie, którą obsługuje ten program, jest Music Guide. Jest to internetowy, darmowy magazyn, w którym znajdziesz najnowsze informacje ze świata muzyki, jak i parę ciekawych ofert.

## Obecnie grane

**14** Jedną z zalet MusicMatcha jest ekran zatytułowany "Now Playing". Naciśnij przycisk na dole po prawej stronie, a zostaną wyświetlone wszelkie informacje na temat artysty, albumu i piosenki, której w tej chwili słuchasz. Do tego otrzymasz pełny zestaw wiadomości na temat wszystkich utworów, teledysków i płyt, a ponadto MusicMatch zaproponuje ci całą masę podobnych zespołów, których warto posłuchać.

## Zmień swoją powłokę

**15** Powłoka graficzna odtwarzacza MP3 to przede wszystkim jego wygląd na ekranie. MusicMatch trochę opóźniał się w tej dziedzinie względem konkurencji, np. Sonique ([www.sonique.com](http://www.sonique.com)), ale obecnie możemy załadować całą listę różnych powłok dla naszego odtwarzacza i współpracującego z nim oprogramowania. Wystarczy wybrać z paska menu Options=>Download Skins, aby przejrzeć i ewentualnie zmienić wygląd naszego programu.

## Wizualizacje

**16** Możemy także poprawić wygląd MusicMatcha, ściągając do niego nowe wizualizacje.

Są to efekty graficzne odtwarzane wraz z muzyką, dostępne do bezpłatnego skopiowania, od prostego analizatora widma, do wręcz kosmicznych efektów współgrających z muzyką. Standardowa wersja MusicMatcha ma już wbudowanych parę wizualizacji. Wystarczy nacisnąć strzałki w prawym dolnym rogu, aby je przeglądać.

## Sprawa pamięci

**17** W przeciwieństwie do odtwarzania muzyki z płyt CD na peciecie, które nie zajmują prawie żadnych zasobów systemowych, twój komputer jest zmuszony do poważnego "myślenia" przy odtwarzaniu plików MP3. Jeżeli masz zainstalowane 64 MB pamięci lub mniej, możesz czasem zauważyć, że piosenki przeskakują, jeżeli robisz równocześnie coś innego, co pochłania trochę pamięci, np. otwierasz jakiś program. Aby temu zapobiec, spróbuj wyłączyć wizualizację i postaraj się nie uruchamiać zbyt wielu programów naraz.

## Kasowanie piosenek

**18** Jedną z pułapek związanych ze ściągnięciem piosenek z Internetu jest fakt, że nie możemy ich najpierw odsłuchać. Jeżeli po ściągnięciu okaże się, że piosenka wcale ci się nie podoba, kliknij ją prawym przyciskiem myszy w bibliotece - w ten sposób możesz albo tylko wymazać jej nazwę, albo jednocześnie usunąć ją z twardego dysku.

## Muzyka w kieszeni

**19** Przenośne odtwarzacze MP3 są modne, stylowe i wygodne. Z witryny MusicMatcha możemy ściągnąć dodatkowe programy, które automatycznie załadują nam utwory z Play List do całego asortymentu przenośnych odtwarzaczy MP3. Sprawdź, czy twój kieszonkowy odtwarzacz też znajduje się na liście.

## Nagrywanie płyt CD

**20** Jeżeli stać cię na luksus posiadania własnej nagrywarki CD, to na pewno z radością przyjmiesz wiadomość o tym, że możesz użyć MusicMatcha do tworzenia płyt CD z muzyką. Jak już załadujesz listę utworów, naciśnij przycisk CD-R na dole okna programu. Twoje piosenki będą wyszczególnione z informacją o tym, ile miejsca zajmują na płycie. Jeżeli masz ich za dużo, możesz część z nich po prostu odznaczyć.

# Drukarki z klasą

**EPSON® 980**  
STYLUS® COLOR

- Urządzenie dla profesjonalistów
- Rozdzielczość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Najmniejsza kropla - 3x10<sup>-1</sup> l
- Do 13 str./min
- Złącze Centronics, USB i RS 423
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

**EPSON® 880**  
STYLUS® COLOR

- Sprawdza się w każdym biurze
- Rozdzielczość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Do 11,9 str./min
- Złącze Centronics i USB
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

**EPSON® 680**  
STYLUS® COLOR

- Drukarka dla wymagającego użytkownika
- Rozdzielczość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Do 8 str./min
- Złącze Centronics i USB
- Dla Win 9x/2000, NT, Mac OS 8.1 i wyższe

**EPSON® 580**  
STYLUS® COLOR

- Wyjątkowo łatwa w obsłudze
- Rozdzielczość do 1440 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Złącze USB
- Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

**EPSON® 480**  
STYLUS® COLOR

- Ekonomiczna i łatwa w obsłudze drukarka do użytku domowego
- System PhotoEnhance 4
- Złącze Centronics
- Dla Win 9x/2000, NT 4.0



Wszystkie drukarki atramentowe EPSON® wykonane są w technologii EPSON Micro Piezo, dzięki której osiąga się najmniejszy rozmiar kropli - i najwyższą rozdzielczość.

Każda z nich umożliwia stosowanie różnorodnych nośników (specjalnych papierów, folii, naklejek, prasowanek, itp.)

FOR EVER Sp. z o.o.  
Generalny dystrybutor EPSON na Polskę  
Biuro handlowe: ul. Franciszka Kawy 44,  
01-496 Warszawa  
[www.for-ever.com.pl](http://www.for-ever.com.pl)  
infolinia handlowa 0800 208 935

**EPSON®**





# Posprzątaj swego peceta!

Już pora nieco przyciąć gałęzie systemowi Windows i sprawić, aby był lżejszy, szybszy i bardziej niezawodny. W tym artykule znajdziesz kompletny przewodnik komputerowego sprzątnia.

Oprac. Łukasz Nowak

**P**rzezrzuć wewnątrz komputera nie jest nieskończona i dlatego potrzebne jest usuwanie plików, folderów, a nawet całych aplikacji z systemu. Ponieważ sposób, w jaki funkcjonuje Windows jest dość specyficzny, usuwanie programów z komputera okazuje się procesem o wiele bardziej złożonym, niż tylko kasowanie plików w jednym folderze. Na szczęście Windows posiada specjalny aplet Panelu Sterowania (Dodaj/Usuń Programy), dzięki któremu cały proces staje się o wiele prostszy. Niestety to, jak działa system, jest także przyczyną jego niedoskonałości w sprzątnięciu po samym sobie. Po usunięciu danego programu pozostają niepotrzebne pliki

często porzucane w wielu miejscach na dysku. Większość aplikacji przechowuje również informacje konfiguracyjne w jednym dużym pliku, który nazywamy Rejestrem. Wpisy, które się w nim znajdują, mogą być bardzo różne: od pojedynczego klucza programu, który wskazuje mu jego pliki, aż po straszliwe ciągnące się jak spaghetti tajemne kody. Kiedy instalujemy aplikację, ta jednocześnie dodaje wszystkie klucze do Rejestru, a w trakcie późniejszego funkcjonowania często je modyfikuje. Po usunięciu programu nierzadko pozostawia on w komputerze klucze, które zabierają miejsce oraz spowalniają pracę Windows. Konsekwencje wydają się oczywiste: wraz z upływającym czasem funkcjonowania Windows, system staje się ślamazarny i ociężały, a co najgorsze - niestabilny.

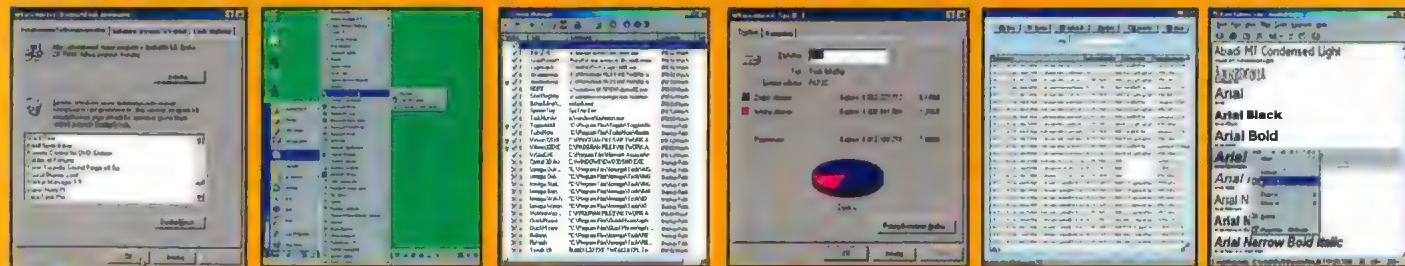
Jeżeli takie niedogodności nie przeszkadzają ci, to przynajmniej powinnaś możliwość utraty danych.

## Co można z tym zrobić?

Zaraz wcielisz się w rolę osobistego trenera Windows. Pokażemy ci, jak usunąć tuszyczki gromadzący się na twardym dysku, jak naprężyć mięśnie Rejestru oraz wiele innych rzeczy. Ujawnimy również tajemnicę, dzięki której Windows już nigdy nie nabierze nadwagi! Już wkrótce będziesz miał żwawy i palący się do pracy system, który zacznie szybciej działać i zajmować mniej miejsca na twardym dysku, nie będzie się też zawieszał. A e pamiętaj, że przed wprowadzeniem naszych porad w życie powinienś uprzednio wykonać zapasowe kopie najważniejszych danych.

## Jak Windows staje się ociężały?

Istnieje sześć powodów, z racji których Windows może stracić swoją wyszlifowaną formę. Oto one...



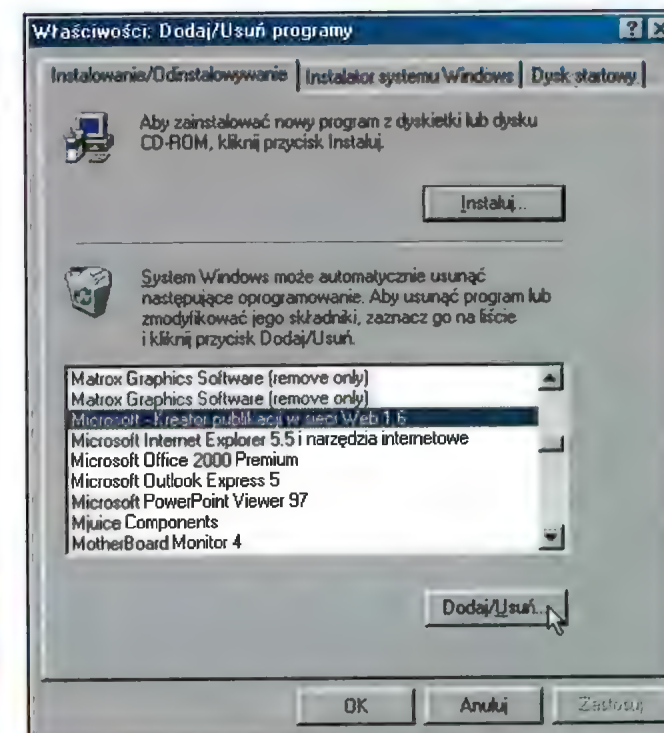
- 1** Jak dużo programów masz zainstalowanych na swoim komputerze? Jeżeli któryś z nich jest już niepotrzebny, najlepiej pozbyć się go od razu. Niestety, Windows nie jest dokładny w sprzątnięciu po sobie - na następnym ekranie odnajdźmy przed nami nie dających porostużać nieusuniętych
- 2** Otwórz swoje menu Start. Jest to bliskie eksploracji przebudowania, to przyszedł czas na usunięcie niepotrzebnych programów - na następnych ekranach pokażemy, jak to zrobić. A może skondensować tę listę w celu uzyskania czegoś bardziej przejrzystego i czytelniejszego?
- 3** Zainstaluj, po czym uruchom program Start-up Manager z pliku Action. Im więcej wpisów pojawi się na tej liście, tym dłużej będzie trwało uruchamianie systemu Windows. Przekonaj się, jak można zaradzić temu problemowi.
- 4** Kiedy Windows został po raz pierwszy zainstalowany na twoim komputerze, twój dysk nie miał więcej niż 500 MB. Otwórz Mój Komputer i kliknij prawym przyciskiem myszy dysk C:. Wybierz Właściwości, a zobaczysz, ile ma teraz.
- 5** Rejestr zawiera ważne informacje na temat całego komputera. Niestety, kiedy usuwasz program, nie zawsze wszystko dokładnie usuwa po sobie, pozostawiając toni toni niepotrzebnych wpisów. Czytaj dalej, a dowiesz się, jak się z tym uporać.
- 6** Właśnie dałeś ostatni wydech swojemu Windows. co teraz? W dalszej części tego artykułu przedstawimy listę ważnych porad, które pozwolą utrzymać system w dobrej formie i to przez dłuższy czas.

# Usuń niechciane programy

Najlepiej zacząć od początku. Po pierwsze, należy usunąć wszystkie programy, których nie używasz na tyle często, żeby istniała potrzeba przechowywania ich na dysku.

**J**ak dużo programów zainstalowałeś na swoim komputerze? a których używasz regularnie? a ilu nie uruchamiasz wcale? Im więcej aplikacji znajduje się na twoim dysku, tym bardziej Windows spowalnia swoją pracę. Dlatego pierwszym krokiem podczas wszelkich porządków jest usunięcie niepotrzebnych programów z komputera. W tym celu otwórz aplet Dodaj/Usuń programy w Panelu Sterowania i przejdź do zakładki Instalowanie/Odinstalowywanie. Przejrzyj listę aplikacji, która zo-

stanie wyświetlona, i kliknij tę, której zamierzasz się pozbyć. Następnie kliknij przycisk Dodaj/Usuń, aby ją wyrzucić! Powtórz tę operację dla wszystkich niepotrzebnych tytułów. Jak już wyjaśniliśmy, usunięcie programu to tylko połowa pracy, którą należy wykonać. Zapisz na kartce nazwy wszystkich programów, które usuwasz - przyda się to później.



Dodaj/Usuń programy w Panelu Sterowania. Użyj go do usunięcia niechcianych programów.

## Plikowy złom

Niestety narzędzie Dodaj/Usuń programy nie jest tak dokładne, jak można by tego oczekiwać. Przekonaj się sam...

W celu udowodnienia, że Windows nie jest mistrzem w trzymaniu dobrze lihu, zainstalowaliśmy ponownie system Windows 98. Następnie załadowaliśmy i usunęliśmy z komputera cztery duże, podstawowe pakiety aplikacji, żeby przekonać się, ile śmieci pozostawia po sobie. W każdym przypadku używaliśmy dostarczonego instalatora - wybierając domyślne ustawienia, jeżeli była taka potrzeba. Zaraz po instalacji usuwaliśmy program, nawet go nie odpalając. Jak widać po uzyskanych wynikach, żadna z czterech aplikacji nie pozostawiała systemu w niezmiennym stanie.

Lotus Word Pro okazał się najmniej kłopotliwy ze wszystkich. Całkowicie usunął się z folderu Program Files, pozostawiając niewiele śmieci w katalogu Windows. Niestety, najbardziej niekorzystnie wypadł Rejestr, zaś wśród pozostałych pakietów Corel WordPerfect 8 był zdecydowanie najbardziej nieelegancki, ponieważ resztki zachowane w komputerze po jego usunięciu zajęły 12 dodatkowych megabajtów w folderze Windows, mimo że zainstalował program Windows Messaging, który prawdopodobnie odpowiada za tę sytuację. W końcu Netscape, który na trwałe wyrzucił po sobie ślad, zostawiając skrajnie nieporządek z samym sobą, co objawiało się tak, że podwójne kliknięcie któregoś z nich (oczywiście bez skutku) uruchamiało Netscape'a, zamiast wystartować Internet Explorera. Moral tej opowieści jest oczywista i bismu, jeśli dodajesz i usuwasz kolejne programy, to Windows staje się większy i znacznie wolniejszy.

## Co zostaje po programach

Zainstalowany program	Folder Program files (liczby to: objętość, liczba plików, liczba folderów)	Folder Windows
Nic	0 MB,	0, 0
Win98	14,2 MB, 207, 49	151MB, 2163, 88
Lotus WordPro 97	14,2 MB, 207, 49	151MB, 2220, 89
Netscape Communicator 4.5	14,2 MB, 207, 53	153MB, 2228, 90
PhotoDraw 2000 trial	14,9 MB, 222, 57	154MB, 2233, 90
WordPerfect Suite 8	15,3 MB, 230, 58	166MB, 2387, 93

\*Uwaga. Liczby w tabeli dla programów Word Pro, Netscape, PhotoDraw oraz WordPerfect oznaczają stany obu folderów po deinstalacji oprogramowania z systemu.



# Uporządkowane menu Start

Wspominaliśmy o tym, że programy bywają bardzo nieporządne, ale czy zdajesz sobie sprawę, że spora ich część nie usuwa nawet swoich ikon z menu Start? Powoduje to, że cała masa skrótów, które donikąd nie prowadzą, zajmuje miejsce i przyprawia o nerwowe ruchy podgardla. Ostatnią rzeczą, na którą masz ochotę, jest ręczne przedzieranie się przez tę listę. Czy można coś z tym zrobić?

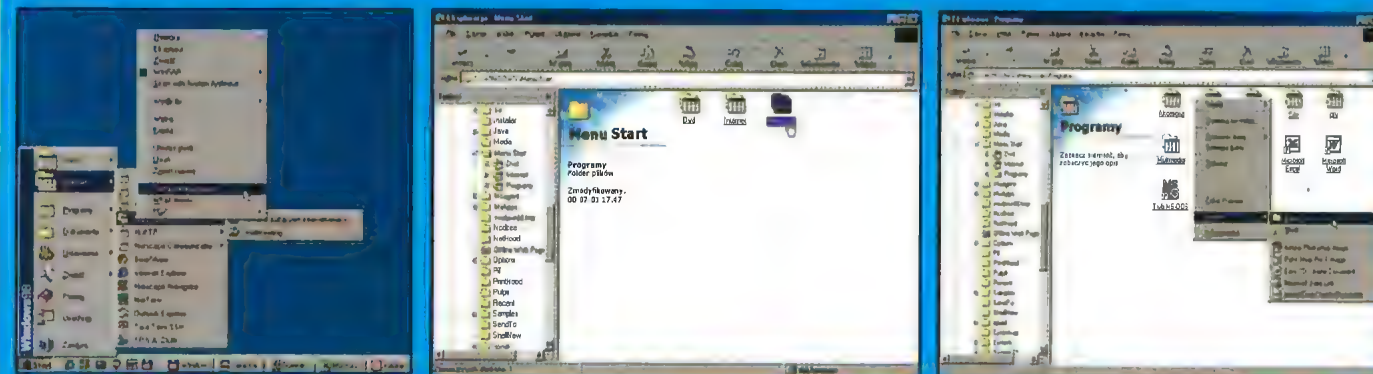
**W**óź do napędu płytę dołączoną do tego numeru. Znajdziesz na niej kilka przydatnych narzędzi, które pomogą ci zapanować nad Windows i doprowadzić je do ładu. Pierwszym z nich jest program o nazwie EasyCleaner. Oferuje on bardzo wiele funkcji, ale na razie nie musisz go instalować i uruchamiać. Kiedy

otworzy się jego okienko, kliknij przycisk Start-menu. Pojawi się ekran Clean Start Menu. Kliknij Find, a EasyCleaner w mgnieniu oka przejrzy twoje menu Start w poszukiwaniu skrótów, które niczego nie wskazują. Kliknij symbol plus obok folderu Programy w celu zajrzenia do środka. Wpisz oznaczone gwiazdką mogą zostać bezpiecz-

nie usunięte, jeżeli skasujesz zawartość całego folderu, on też powinien zostać usunięty. Kiedy już pozbędziesz się wszystkich zbędnych skrótów, możesz zająć się uporządkowaniem menu Start, aby usprawnić dostęp do swoich programów tak jak zostało to przedstawione ramce Krok po kroku znajdującej się poniżej.

## Sprzątanie menu Start

Bardziej zgrabne, lepiej zaplanowane menu Start jest szybsze i łatwiejsze w użyciu.



**1** Po uruchomieniu menu Start nie usuwaj programów z menu Start. Kliknij przycisk Find, aby znaleźć programy, które nie są już używane. Kliknij przycisk Find, aby znaleźć programy, które nie są już używane.

**2** Teraz kliknij w dowolnym miejscu polu Find, aby znaleźć programy, które nie są już używane. Kliknij przycisk Find, aby znaleźć programy, które nie są już używane.

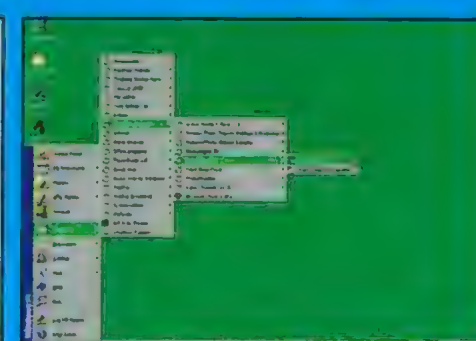
**3** Zakończysz czyszczenie menu Start. Kliknij przycisk Find, aby znaleźć programy, które nie są już używane. Kliknij przycisk Find, aby znaleźć programy, które nie są już używane.



**4** Nadaj nowemu menu Start nazwę, która będzie łatwiejsza do zapamiętania. Kliknij przycisk Find, aby znaleźć programy, które nie są już używane.



**5** Przenieś programy, które chcesz mieć w menu Start, do folderu Programy. Kliknij przycisk Find, aby znaleźć programy, które nie są już używane.



**6** Anty-wirus - wiele bardziej przystępne menu Start, które będzie łatwiejsze do zapamiętania. Kliknij przycisk Find, aby znaleźć programy, które nie są już używane.

# POSŁUCHAJ W CO GRASZ!

**DIAMOND**  
AUDIO TECHNOLOGY



**PRO MEDIA 2010**

- Moc (RMS): 5W x 2
- Pasmo: 100 - 15 KHz
- Regulacja tonu
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™



**PRO MEDIA 2012**

- Moc (RMS): 6W x 2
- Pasmo: 90 - 18 KHz
- Regulacja tonów wysokich i niskich
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™

**PRO MEDIA 3025**

- Moc (Satellite) (RMS): 5W x 2
- Moc (Subwoofer) (RMS): 15W
- Pasmo: 50 - 18 KHz
- Regulacja basu
- Regulacja mocy
- System eliminacji zniekształceń DLP™



Diamond Audio Technology Inc. - Firma założona przez trzech doświadczonych profesjonalistów od dźwięku, których celem było stworzenie produktów o wysokim poziomie technologicznym, a jednocześnie dostępnych dla każdego użytkownika komputerów domowych. W ciągu pięciu lat odnieśli wielki sukces rynkowy w USA, budując firmę zgodnie z maksymą: "Chcemy być najlepsi, a nie najwięksi".

Śluchając tych produktów zrozumiesz, co mieli na myśli.

Lanser.net S.A.  
Władysławowo 30a  
82-300 Elbląg  
tel. /+48/ 55 236 33 63  
tel. /+48/ 55 233 93 65  
www.lanser.net



**Lanser.net**



# Odchudź folder Autostart

Omawialiśmy już ten problem w zeszłym miesiącu, ale oto krótkie podsumowanie tematu, dlaczego powinieneś zadbać o możliwie najmniejszą liczbę wpisów w folderze Autostart?

**J**eżeli zainstalowałeś pakiety Lotus SmartSuite lub Microsoft Office, zapewne zauważyłeś, że ładują one swoje moduły przy każdym starcie systemu. Nie umknęło też twojej uwadze to, że w rezultacie tej operacji Windows znacznie dłużej się uruchamia. Jeżeli w komputerze masz zainstalowaną, tylko 64 MB pamięci, to z

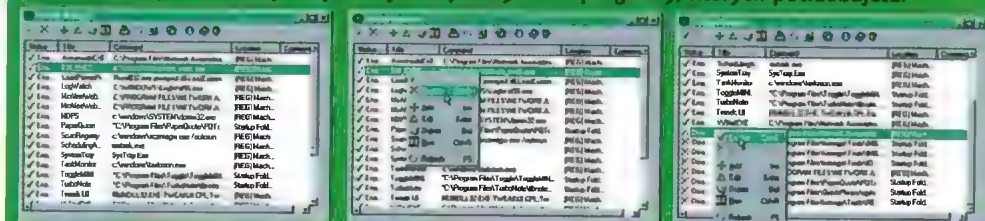
pewnością wpłynie to na dodatkowe obniżenie sprawności Windows. Spowodowane jest to pracą, którą wykonują te niepozorne programy ładujące się podczas startu. Co więcej, nie ma takiej konieczności w celu poprawy działania obu biurowych pakietów. A skoro tak, to należałoby wyeliminować to zjawisko. Jak to zrobić?

## Wcale nie tak prosto

Bardziej spostrzegawczy czytelnicy zauważyli na pewno, że w menu Start znajduje się folder o nazwie Autostart. Wszystkie umieszczone w nim programy są uruchamiane przy każdym starcie komputera, a zatem można je stamtąd wyrzucić i nie mieć już z nimi nic do czynienia, prawda? Mniej, więcej. Faktem jest, że część tych programów przechowywana jest w tym miejscu, ale sporo z nich znajduje się również w innych miejscach, takich jak Rejestry czy specjalne pliki o nazwie WIN.INI. Nie pytajcie dlaczego – po prostu tak jest. Nie wszystko jednak stracone. Jak opisaliśmy to miesiąc temu, jeżeli używasz systemu Windows 98, masz do dyspozycji program Narzędzie Konfiguracji Systemu, który pozwala wstrzymać uruchamianie aplikacji niezależnie od tego, gdzie się one znajdują. W przypadku Win95 nie występuje to udogodnienie, ale nic nie szkodzi, ponieważ na naszej płycie znajdziesz darmowy program, który służy właśnie do tego celu. Nazywa się Startup Manager i pracuje zarówno w systemie Windows 95, jak i 98. Spójrz na ramkę Krok po kroku, aby dowiedzieć się dokładnie, jak uchronić się przed zaśmiecaniem systemu.

## Jak używać Startup Manager

Uruchamia się o wiele szybciej, kiedy ładujesz tylko te programy, których potrzebujesz.



- 1** Najpierw zainstaluj, po czym uruchom program Startup Manager z dołączonej płyty. Powinien się pojawić powyższy ekran. Chociaż programy na liście mogą być inne, a zależy to od tego, co zainstalowałeś.
- 2** Kliknij prawym przyciskiem myszy wybraną pozycję i wybierz Disable pojawiającego się menu. Zapamiętaj to uruchamianie programu przy starcie systemu, przyspieszając cały proces.
- 3** Jeżeli w jakimkolwiek momencie chciałbyś cofnąć swój wybór, przejrzyj listę, kliknij prawym przyciskiem interesujący Cię tytuł i wybierz Enable. Powinno to pomóc.

# Pozbądź się zbędnych plików

Jeśli poprawiłeś bicepsy, to popracujmy nad mięśniami brzucha, wykorzystując nasze porady względem odchudzania twardego dysku.

**W**iele folderów w twoim systemie stanowi idealną przystań dla zbłąkanych plików. Pytanie brzmi: jak je wszystkie odnaleźć? Jeżeli masz Windows 98, wszystkie potrzebne narzędzia są wbudowane w program. Zobacz ramkę poniżej, aby dowiedzieć się szczegółów. Jeżeli pracujesz na Win95, możesz poczuć, że jesteś pozbawiony pola manewru, ale nie przejmuj się tym – rozwiązanie leży w programie EasyCleaner. Uruchom go i kliknij przycisk Unnecessary files. Upewnij się, że zaznaczony jest dysk C: i kliknij Find. EasyCleaner przejrzy teraz cały dysk w poszukiwaniu plików spełniających określone kryteria. Na przykład folder Windows\Temp zawiera rozmaite pliki tymczasowe, które powinny zostać skasowane przez aplikację, która ich

używała, jednak często pozostają niezmiennie na swoim miejscu. Niestety, niemal zawsze w folderze Temp można znaleźć niepotrzebne dane, które zajmują tylko miejsce! EasyCleaner wykrywa też na dysku pliki z kopiami zapasowymi. Przejrzyj je dokładnie i w razie gdy znajdziesz jakieś ważne, pozostaw je bez zmian.

## Duplikaty? Nie, dziękiuję!

EasyCleaner potrafi także wyszukiwać zduplikowane pliki. Niestety, operacja ta może zająć sporo czasu, a do tego możliwe jest skasowanie potrzebnych zbiorów. Raczej nie powinno się tej opcji używać, ewentualnie z zachowaniem ostrożności i pamiętając, że wszystko z pomocą tego programu robicie na własne ryzyko!

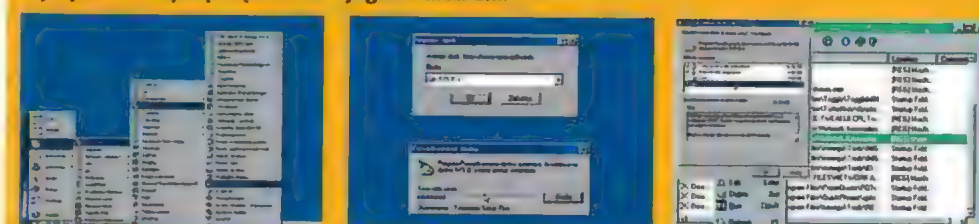
## Zargon

### Rejestry

W telegraficznym skrócie: Rejestry Windows służą przechowywaniu informacji na temat zainstalowanych programów i aktywowanych funkcji systemu. Podczas uruchamiania Windows przegląda jest Rejestry w celu uzyskania informacji, co będzie wyświetlane w menu Start.

## Czyszczenie dysku w Windows 98

Windows 98 jest oferowany z wbudowanym narzędziem Porządkowania dysku. Jest to najprostszy sposób na posprzątanie swojego twardego dysku.



- 1** Uruchom Porządkowanie dysku, klikając Start, a następnie Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe => Porządkowanie dysku. Jeżeli go tam nie ma, musisz go dodać, używając Dodaj Usun programy => Instalator Windows.
- 2** Wybierz dysk, który zamierzasz uporządkować. Na pewno powinien być posprzątać dysk C:, który zazwyczaj jest domyślnie zaznaczony. Kliknij OK. Dzięki opcji Porządkowanie dysku zostanie obliczone, ile miejsca można zaoszczędzić.
- 3** Opcja porządkowanie dysku przejrzy listę z powyższej listy w poszukiwaniu plików, które nadają się do usunięcia. Zaznacz je, a następnie kliknij OK. Wybierz Tak, a program wykona resztę sam.

**MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE, DREAMCAST W KRAJU W SUPERCENIE.**

**HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI, NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.**

**CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ, ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,**

**TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄŻEK, BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.**

**NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ, GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.**

**PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ, I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.**

**128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.**  
**45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,**  
**kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:**  
**Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,**  
**Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywkę.**



**Dostępny jedynie w najlepszych sklepach na terenie kraju.**

Więcej informacji znajdziesz:  
[www.dreamcast.pl](http://www.dreamcast.pl)



**Lanser.net**

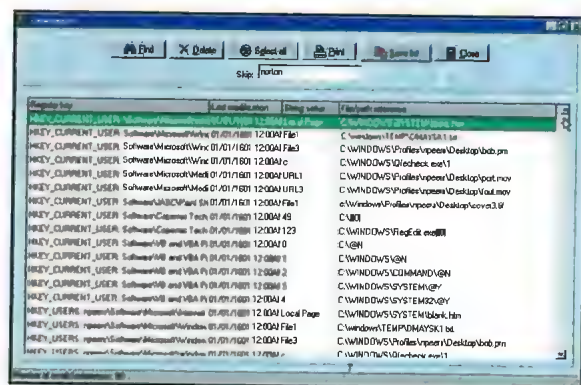
® **Wylączny dystrybutor:**  
 Lanser.net S.A.  
 Władysławowo 30a  
 82-300 Elbląg  
 tel. 055 2 363 363  
 fax 055 2 363 366



# Wyczyść Rejestr

Pora już zająć się ostatnią porcją tłuszczyku i zamienić go w mięśnie Windows. Zaraz zagłębimy się w czeluście Rejestru.

**U**porządkowałeś już menu Start, usunąłeś wszystkie niepotrzebne programy i odchudziłeś folder Windows. System jest teraz szczuplejszy i sprawniej działa, ale pozostaje jeszcze jedno miejsce, któremu odpowiedzialność należy się przyjąć: Rejestr.



Pamiętaj, że używasz programów RegCleaner oraz EasyCleaner na własną odpowiedzialność.

Rejestr jest niezwykle istotnym składnikiem Windows, ale niestety także jednym z najbardziej skomplikowanych - wraz z instalowaniem programów na komputer pojawia się w nim coraz więcej wpisów. Usunięcie aplikacji z systemu w znakomitej większości przypadków nie rozwiązuje problemu, gdyż dużo kluczy pozostaje bez zmian, gromadząc kurz jeszcze dłużej po tym, jak ich twórcy zostali bezpowrotnie usunięci z systemu. Rezultat? Z czasem Re-

jestr staje się gigantyczną, bezkształtną masą, która stanowi zaskakująco wąskie gardło dla Windows.

## Broń się!

Nie wszystko stracone. Na rynku dostępnych jest wiele komercyjnych aplikacji, które pozwalają zarządzać Rejestrem Windows, z kolei na naszej płycie znajdziecie dwa świetne programy, które pomogą utrzymać najwyższą formę systemu. Poza tym oba są za darmo!

O pierwszym z nich już pisaliśmy, a jest nim EasyCleaner. Celem uruchomienia odpowiedniej części programu po prostu kliknij przycisk Clean Registry. Następnie wybierz Find, a EasyCleaner odnajdzie w Rejestrze najbardziej dotkliwe nadmiary danych. Wybierz Select all, a następnie Delete, aby pozbyć się ich z systemu. Jeżeli napotkasz jakiegokolwiek problemy, np. programy przestaną się uruchamiać, wystarczy otworzyć folder C:\Program Files\ToniArts\EasyCleaner\Undo i kliknąć dwukrotnie najnowszy plik z rozszerzeniem .reg, co spowoduje przywrócenie ostatnio usuniętych wpisów.

## Postępuj ostrożnie

Drugim programem, który przedstawimy, jest RegCleaner. Jest wyposażony w dużo bardziej precyzyjne i zaawansowane narzędzie.

dzie, dlatego radzimy w ogóle go nie odpalać, jeżeli nie jesteś bardzo dobrze zaznajomiony z funkcjonowaniem systemu Windows i nie potrafisz przewidzieć pewnych konsekwencji. Dwie ostatnie uwagi: Rejestr jest delikatną i nieodłączną częścią Windows i nie powinieneś się do niego zabierać bez wcześniejszego sporządzenia kopii bezpieczeństwa (przejrzyj pomoc systemu Windows, aby dowiedzieć się, jak to zrobić).

Musimy jeszcze podkreślić, że używasz programów EasyCleaner oraz RegCleaner całkowicie na swoją odpowiedzialność. Jeżeli ci to nie odpowiada, nie używaj tych programów. Zawsze lepiej pozostać bezpiecznym niż poszkodowanym!

## Najlepsze porady

Jeśli niepotrzebne komponenty systemu i pozbyć się tych fragmentów Windows, których nie używasz. Można to zrobić z pomocą aplikacji Dodaj/Usuń programy będącego częścią Panelu Sterowania.

Problemy z programem RegCleaner?

Jeżeli programy przestały działać, musisz przywrócić wpisy w rejestrze, w tym celu powtórz kroki 3 - 7 umieszczone w poradniku w ramce, przy czym usuwaj wpisy pojedynczo lub małymi grupami, żeby dowiedzieć się, co spowodowało kłopoty. Kiedy uzyskasz informację, zostaw te klucze w spokoju, a usuń resztę niepotrzebnych rzeczy.

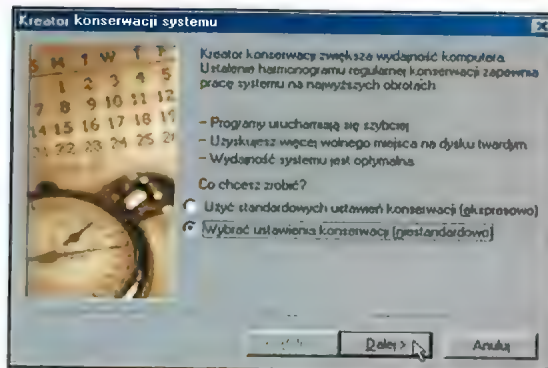
# Utrzymuj Windows w formie!

Wyczyściłeś doszczętnie Rejestr Windows, ale co można zrobić celem utrzymania systemu w dobrej formie na przyszłość?

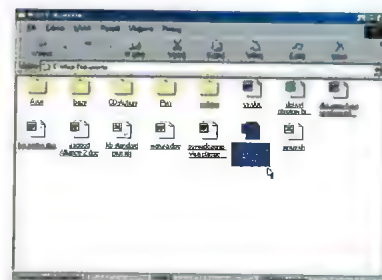
## Uporządkuj samego siebie

Uważnie przyglądaj się temu, jakie pliki pojawiają się na twoim dysku i jakie z niego znikają. Nie możesz sprawdzać, które zbiory tworzą aplikacje, ale możesz kontrolować wszelkie dokumenty stworzone przez siebie. Poświęć trochę czasu na skatalogowanie swoich zbiorów multimedialnych i nie zapisuj ich w dowolnym miejscu na dysku. Dzięki

temu nie tylko łatwiej je odnajdziesz, ale będziesz je mógł szybko usunąć, gdy już nie będą potrzebne.



Jeżeli masz Win98, użyj Kreatora Konserwacji Systemu, żeby pozbyć się zbędnych szczątków plików.



Najlepiej jest przechowywać wszystkie prywatne pliki w folderze Moje Dokumenty.

Express szczególnie chętnie dodaje do niej ogromne ilości wpisów, zatem przejrzyj je wszystkie i usprawnij działanie programu.

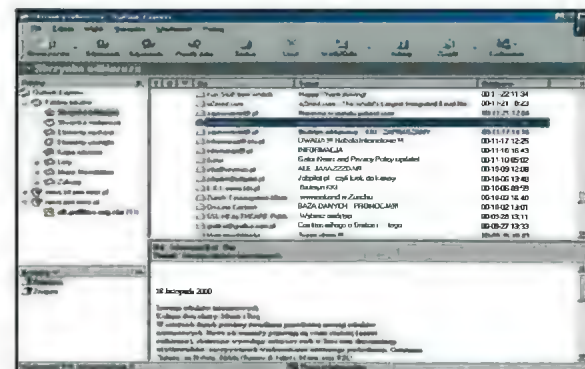
## Uważaj, co instalujesz

Nie rzucaj się na każdy napotkany instalator, każde narzędzie czy grę, która się napotoczy. Dowiedz się czegoś więcej o programie, zanim zainstalujesz go w komputerze - sprawdź dostarczoną dokumentację, przeczytaj kilka recenzji i obejrzyj jego stronę w sieci Internet, aby upewnić się, że jesteś nim zainteresowany.

## Przeinstaluj Windows!

Wcześniej czy później Windows pograży się w n'etadzie i zacznie odmawiać współpracy. Nieważne, jak bardzo o niego dbałeś i jak często go porządkowałeś, w końcu wiek zainstalowanej aplikacji zacznie ewidentnie

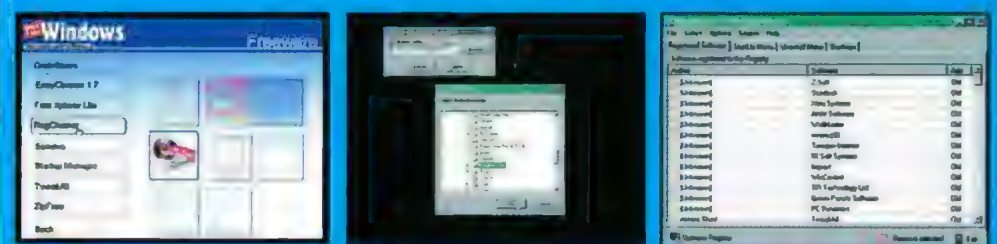
dawać się we znaki. Co można z tym zrobić? Najbardziej drastycznym rozwiązaniem jest skopiowanie danych w bezpieczne miejsce i wyczyszczenie do zera dysku, a następnie przeinstalowanie Windows od początku. Może to brzmieć nieco dramatycznie, a e rezultaty są warte zachodu.



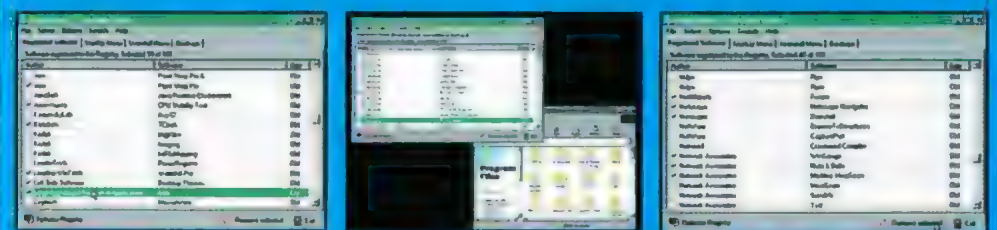
Tylko popatrz na stan tego folderu - bałagan. Przy czyszczeniu e-maili nie zapomnij o nim!

## Czyszczenie Rejestru z RegCleaner

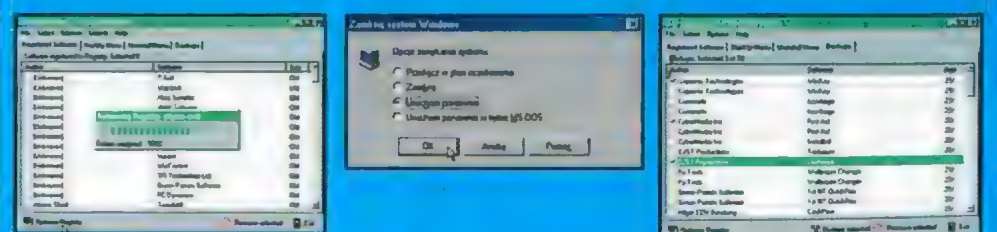
Doprowadź swój Rejestr do porządku za pomocą aplikacji zamieszczonej na płycie CD-Action.



- 1** Po pierwsze, odpal płytę CD-Action. Po podstawieniu się porządkuj menu kliknij Programy i następnie wybierz RegCleaner. Rozpocznie się instalacja.
- 2** Po prostu sprawdź wszystkie okienka instalatora, po czym wybierz domyślne ustawienia. Kiedy już proces się zakończy, na pulpicie pojawi się nowa ikona.
- 3** Wyjdź z menu płyty CD i uruchom program RegCleaner. Kliknij ikonę na pulpicie i otwórz folder skróty w menu Start, aby ułatwić odnalezienie programu.



- 4** Przejdź teraz listę o nazwie Rejestr. Wyszukaj programy, które chcesz usunąć z systemu. Kiedy znajdziesz rzeczy odnoszące się do usuniętych programów, postać na uszczelnienie.
- 5** Jeżeli nie jesteś pewien, czy program został usunięty, czy nie, przejrzyj swój dysk, aby się o tym przekonać. Zaczynaj od menu Start, po czym Rejestr.
- 6** Kiedy dotrzesz na koniec listy, kliknij przycisk Remove selected, aby pozbyć się wybranych wpisów z rejestru.



- 7** Teraz kliknij Optimize Registry, a pojawi się okienko pokazujące postęp zadania. Może to chwilę trwać, zależnie od tego, ile wpisów funkcjonalnych już masz. Nie przerywaj, ponieważ to bardzo ważne.
- 8** Kiedy skończysz wyjdź z programu RegCleaner i uruchom ponownie komputer. Sprawdź, czy wszystkie programy działają poprawnie. Jeżeli któryś z nich nie działa, można go łatwo naprawić. Najpierw odpal RegCleaner, a następnie przejdź do zakładki Backup.
- 9** Kiedy usuniesz wpis, ma nadzieję, że zabezpieczenie dzięki czemu możesz go odzyskać. Następnie kliknij przycisk Restore selected, a zostaniesz przywrócony na ich miejsce w Rejestrze.



# 20 najlepszych

Nie bój się złożonych dokumentów - uporządkuj je za pomocą naszych porad i programu Word.

Oprac. Sylwester Szczepaniak

## 1 Otwieraj - i to szybko

Przed wszystkim możesz otworzyć nowy dokument lub odnaleźć już istniejący. Możesz posługiwać się symbolami umieszczonymi na Pasku narzędzi lub po prostu przejść do polecenia Plik -> Nowy lub Plik -> Otwórz. Możesz także posłużyć się klawiszami skrótów [CTRL] + [N] lub [CTRL] + [O]. Ostatnio otwarte dokumenty można także znaleźć w menu Plik. Ponadto, jeżeli w danym momencie otwarty jest więcej niż jeden plik, możesz przełączać się pomiędzy otwartymi plikami za pomocą klawiszy [CTRL] + [F6].

## 2 Przeciagnoj i upuść

Podczas pracy nad dokumentem możesz wpisać tekst, a następnie zmienić go, przeciągając i upuszczając określone słowa, zdania lub fragmenty tekstu. Wystarczy, że zaznaczysz wybrany element, a następnie przeciągniesz go myszą na nowe miejsce - zwróć przy tym uwagę na wykropkowany kursor, który wskazuje miejsce, gdzie wstawiony zostanie przeciągnięty tekst.

## 3 Kopiuj

Zamiast przeciągać i upuszczać fragmenty tekstu lub gdy masz do czynienia z powtarzającymi się terminami i symbolami, możesz użyć narzędzi do

kopiowania oraz wklejania. Zaznacz tekst, który chcesz skopiować, wybierz Edycja -> Kopiuj, przejdź do miejsca, w którym chcesz wstawić tekst, i wybierz opcję Edycja -> Wklej. Możesz także użyć symboli na Pasku narzędzi lub klawiszy skrótów [CTRL] + [C] dla kopiowania i [CTRL] + [V] dla wklejania.

## 4 Symbole i dziwne litery

W czasie pisania możesz być zmuszony do wprowadzenia znaku alfabetu obcego języka lub jakiegось symbolu. Aby to wykonać, użyj opcji Wstaw -> Symbol, wybierz odpowiedni znak i kliknij Wstaw. Jeżeli jakiś symbol lub litera pojawiają się częściej, warto używać klawiszy skrótów lub zdefiniować własny skrót, wybierając Wstaw -> Symbol, wskazując dany znak, a następnie stosując opcję Klawisz skrót dla określenia nowej funkcji i przypisania jej do wybranego symbolu.

## 5 Tabele

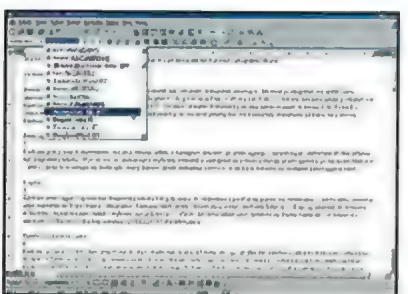
Aby wprowadzić do dokumentu tabelę, po prostu kliknij odpowiedni symbol na Pasku narzędzi i wybierz liczbę wierszy i kolumn tabeli albo użyj opcji Tabela -> Wstaw tabelę i określ dla niej opcje. Jeśli chodzi o wysokość czy szerokość kolumn i wierszy, możesz określić ich wymiary przy wstawianiu tabeli lub sformatować je później.

## 6 Pozbądź się błędów

Podczas pracy nad dokumentem zdarza się, że wpisany tekst lub zastosowane formatowanie nie są tymi właściwymi. W tym przypadku pomoże ci funkcja Cofnij pisanie. Kliknij strzałkę na Pasku narzędzi, wybierz opcję Edycja -> Cofnij pisanie albo naciśnij klawisze [CTRL] + [Z] - zazwyczaj będziesz mógł cofnąć kilka wprowadzonych ostatnio zmian. Aby ponownie zastosować cofnięte czynności, użyj funkcji Edycja -> Powtórz pisanie, kliknij prawą strzałkę na Pasku narzędzi lub naciśnij klawisze [CTRL] + [Y].

## 7 Wypunktuj

Jeżeli masz listę punktów lub wyrażeń, dla stworzenia struktury dokumentu możesz posłużyć się numerowaniem lub wypunktowaniem. Zaznacz tekst lub listę, którą chcesz sformatować, następnie kliknij symbole na Pasku narzędzi lub użyj opcji Format -> Wypunktowanie i numerowanie. Użycie tej opcji pozwoli ci wybrać typ wypunktowania lub numerowania, który będzie zastosowany.

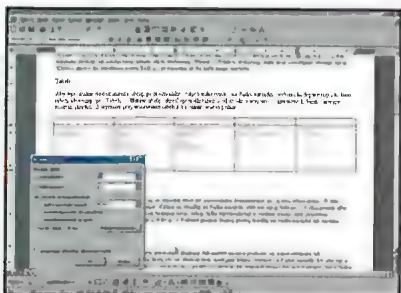


Wybrałeś czcionkę, teraz możesz podkreślić, pochylić lub pogrubić tekst.

## 8 Ile stron?

W przypadku większych dokumentów użyteczne bywa wprowadzenie numeracji stron. Wybierz Wstaw -> Numery stron, a następnie typ i format numerowania. Jeśli będziesz chciał później zmienić format numerów stron, po prostu kliknij dwukrotnie dowolny numer. W taki sam sposób możesz wprowadzać i formatować nagłówki.

## Microsoft Word



Wstawianie tabeli jest łatwe, musisz tylko określić liczbę kolumn i wierszy.

## 9 Odstęp

Aby sformatować przestrzeń pomiędzy liniami dokumentu, zaznacz wybraną sekcję lub naciśnij [CTRL] + [A], aby zaznaczyć cały dokument. Następnie naciśnij [CTRL] + [1], [CTRL] + [2] lub [CTRL] + [5] w zależności od tego, jak duży ma być odstęp pomiędzy liniami. Do określania struktury tekstu możesz także użyć opcji Format -> Akapit lub Format -> Styl.

## 10 Malarz formatów

Gdy ustalisz strukturę jakiegось fragmentu dokumentu, możesz sprawić, że inna sekcja będzie miała identyczny format. Wystarczy tylko zaznaczyć fragment zmodyfikowanego tekstu, kliknąć ikonę Malarza formatów na Pasku narzędzi, a następnie zaznaczyć ten fragment tekstu, który ma być zmieniony.

## 11 Zabawa z czcionkami

Zmienić typ, rozmiar i styl czcionki możesz bardzo łatwo: wybierz sekcję, którą chcesz sformatować, następnie użyj opcji z Paska narzędzi albo opcji Format -> Czcionka. Aby podkreślić, pochylić lub pogrubić określony fragment tekstu, zaznacz go, a następnie naciśnij odpowiednio [CTRL] + [U], [CTRL] + [I] lub [CTRL] + [B].

## 12 Tabulatory

Prostym sposobem ustalania struktury dokumentu jest wstawianie tabulatorów. Przejdź do Format -> Tabulatory lub użyj linijki znajdującej się u góry dokumentu (upewnij się, że zaznaczona jest opcja Widok -> Linijka). Zaczynij od zaznaczenia tekstu, który chcesz sformatować (naciśnij [CTRL] + [A], jeśli chcesz sformatować cały dokument), następnie kliknij linijkę - pojawi się na niej tabulator w kształcie litery L. Aby pozbyć się tabulatora, ściągnij go z linijki, aby poddać go edycji - kliknij dwukrotnie.

## 13 Wyrównywanie

Wyrównanie akapitu lub dokumentu jest kolejnym prostym sposobem wywołania wrażenia uporządkowania i przejrzystości dokumentu. Aby sformatować tekst w ten

sposób, musisz zaznaczyć odpowiednią sekcję, następnie albo kliknąć odpowiedni symbol na Pasku narzędzi, albo użyć opcji Format -> Akapit i wybrać sposób wyrównania tekstu.

## 14 Znajdź i zastąp

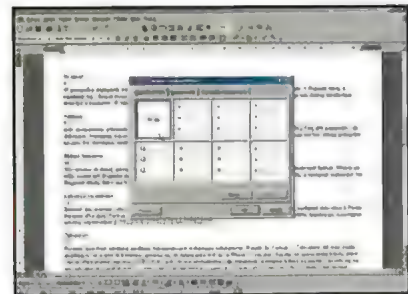
Użyteczną funkcją, zwłaszcza w przypadku dużych dokumentów lub często powtarzających się słów, są opcje Znajdź i Zmień. Przejdź do polecenia Edycja -> Znajdź lub naciśnij [CTRL] + [F], wpisz wyrażenie, którego szukasz, i jeśli chcesz je zamienić na inne wyrażenie, kliknij zakładkę Zmień lub naciśnij [CTRL] + [H].

## 15 Napisz to poprawnie

Przed wydrukowaniem dokumentu dobrze jest sprawdzić pisownię. Przejdź do opcji Narzędzia -> Pisownia i gramatyka - program sam sprawdzi cały dokument. Aby ograniczyć sprawdzanie do określonej sekcji, zaznacz ją i użyj polecenia Narzędzia -> Pisownia i gramatyka lub naciśnij [F7]. Jeżeli napotkasz problemy, sprawdź ustawienia języka (przejdź do opcji Narzędzia -> Język -> Określ język).

## 16 Zaznacz i zmień

Znamy to uczucie: użyłeś tego samego słowa więcej niż raz, potrzebujesz jakiegось synonimu i nie możesz nic wymyślić, masz w głowie kompletną pustkę. Na szczęście MS Word ma wbudowany Tezaurus: zaznacz dane słowo i wybierz opcję Narzędzia -> Język -> Tezaurus lub naciśnij [SHIFT] + [F7].



W tym miejscu możesz nacisnąć [ENTER], aby zaznaczyć koniec sekcji, gdy będziesz wprowadzał wypunktowanie.

## 17 Rysunki i otaczanie tekstem

Aby dodać dokumentowi n'eco blasku, możesz wstawić rysunek clip-art, zdjęcie, które masz zapisane lub jakąś inną ilustrację. W celu wstawienia rysunku, przejdź do polecenia Wstaw -> Rysunek, wybierz rysunek, którego chcesz użyć, i sformatuj go przy użyciu dostępnych narzędzi. Następnie jeżeli chcesz, aby rysunek był otoczony tekstem, dwukrotnie kliknij rysunek, wybierz polecenie Edytuj rysunek i zaznacz sposób sformatowania otaczającego tekstu.

## 18 Przerwa

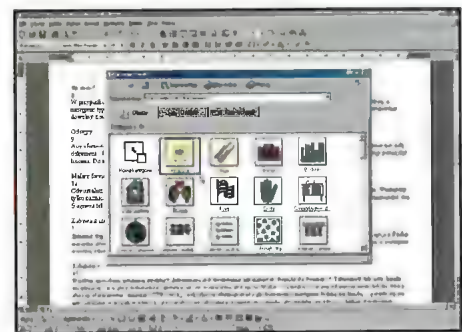
Pracując nad tekstem, musisz czasem przerwać ciąg tekstu. Aby wstawić znak końca kolumny lub strony, przejdź do polecenia Wstaw -> Znak podziału i wybierz odpowiednią opcję. Aby usunąć znaki podziału, musisz przejść na koniec sekcji i nacisnąć klawisz Delete lub Backspace.

## 19 Zapisz

Dokument jest już ukończony i sformatowany, czas zapisać wynik pracy. Możesz albo kliknąć znak dyskiety na Pasku narzędzi, albo przejść do polecenia Plik -> Zapisz, albo nacisnąć [CTRL] + [S]. W zależności od tego, czy zapisywałeś dokument już wcześniej (podczas pracy nad nim), program poprosi cię o wpisanie nazwy dokumentu i miejsca, w którym dokument ma zostać zapisany, albo o to, czy ma zapisać zmiany w istniejącym pliku.

## 20 Zabezpiecz dokument

Aby mieć pewność, że nikt nie będzie nic zmieniał w twoich dokumentach, możesz skorzystać z opcji MS Word umożliwiającej zabezpieczenie plików. Przejdź do opcji Narzędzia -> Chroni dokument, wybierz zakres ochrony i jeśli chcesz, wpisz hasło.



Dzięki zawartej w programie Word bibliotece rysunków Clip-art nie musisz już sam rysować.

## Publisher

# 20 wskazówek

Prezentujemy program, który pomoże ci podczas tworzenia publikacji na papierze i w sieci. A oto, jak wykorzystać jego zalety.

Oprac. Sylwester Szczepaniak

## 1 Szablony

Wskazówka numer 1 - oszukuj!!! Projektowanie układów własnych dokumentów od początku zajmuje bardzo dużo czasu. Kiedy weźmiemy pod uwagę, ile gotowych i profesjonalnie przygotowanych szablonów udostępnia Publisher, dojdziemy do wniosku, że nie warto się trudzić. Możemy znaleźć coś interesującego do niemal każdego rodzaju publikacji: od podstawowych układów listów, do gotowych stron internetowych.

## 2 Czarodziejski pomysł - kreator

Jedną z głównych przyczyn dużej popularności Microsoft Publisher, poza faktem, że jest powiązany z różnymi wersjami Microsoft Office'a, jest to, że używa kreatorów, które są zautomatyzowanymi procedurami pomocnymi w celu uzyskania oczekiwanych efektów. W aplikacji Publisher kreatory są wyjątkowo dobrze dopracowane, więc korzy-

stają z nich, kiedy tylko potrzebujesz. Uruchamiane są automatycznie po wyborze jakiegось szablonu.

## 3 Informacje osobiste

Pocawanie swojego imienia, nazwiska, adresu, numeru telefonu, faksu, a także adresu strony WWW i e-maila może być uciążliwe, jeżeli powtarzasz tę czynność za każdym razem. Na całe szczęście Publisher ma miejsce, w którym możesz zapisać szczegóły dotyczące danych osobowych. Możesz nimi zarządzać w opcji Informacje Osobiste w ustawieniach Edycji.

## 4 Ustawienia podstawowe

Jeśli wybrałeś szablon, nadal pozostaje pewne pole manewru, zanim zdecydujesz się na podstawowy układ dokumentu. Dla przykładu, kreator listu informacyjnego przeprowadzi cię przez szereg kroków, w których bę-

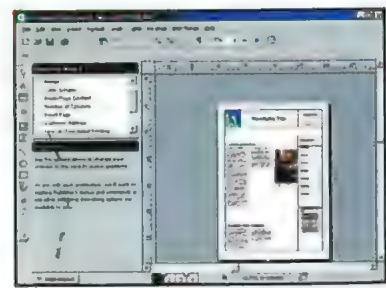
dziesz wybierać różne układy kolorów, ustalać liczbę kolumn, jakiej potrzebujesz, a także wiele innych opcji.

## 5 Wpisywanie tekstu

Dość prostą procedurą jest wpisywanie tekstu w "czasie rzeczywistym", ponieważ Publisher wyposażono we wbudowany słownik. Jednak podczas pisan'a długich tekstów nic nie zastąpi edytora tekstu. Jeżeli chcesz napisać więcej niż jeden akapit, zapisz ów fragment, powiedzmy, w Microsoft Word, a następnie zastosuj znaną procedurę "kopiuj i wklej".

## 6 Posuwamy się dalej

W przeciwieństwie do edytora tekstu, Publisher używa układu opartego na ramkach. Oznacza to, że za każdym razem wpisujemy tekst w osobne ramki, pola lub obrazki. Jeżeli twój tekst jest za długi, aby zmieścić się w jednej ramce, możesz zrobić dwie rzeczy: po-



Opcje są cały czas widoczne na ekranie po lewej stronie u góry; możesz zawsze zmienić swoje zdanie.

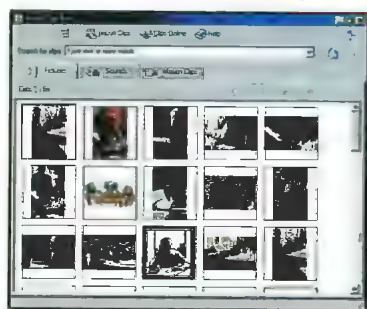


pierwsze, okroić ramkę do odpowiednich rozmiarów, po drugie, pozwolić jej przelać się do kolejnej ramki. W tym celu musisz przejść na dół wcześniejszej ramki, znaleźć przycisk ze strzałką oznaczającą przejście do przodu i nacisnąć go.

## 7 Wyobraźcie to sobie

Jedną z podstawowych zalet dokumentów publikowanych w programach typu DTP nad dokumentami, które opracowano w edytorze tekstu, jest to, że możemy nie tylko wstawiać do nich obrazki, ale sprawować nad nimi znacznie większą kontrolę. Aby zmienić jakieś zdjęcie, po prostu najedź kursorem na nie i kliknij owukrotnie myszką. Spowoduje to otwarcie okna Wstaw rysunek Clip Art. Istnieją także opcje zamieszczania plików z filmami czy dźwiękiem, ale wydaje się to bardziej użyteczne w procesie tworzenia stron internetowych niż materiałów do druku.

## 8 W poszukiwaniu grafiki



Okno Wstaw Clip Art ułatwia wybór idealnie dobranej grafiki.

W przeciwieństwie do wielu podobnych programów różnorodność ilustracji i zdjęć Clip Art jest bardzo duża, a ponadto są one bardzo dobrej jakości. Opcja Szukaj ułatwia odnalezienie potrzebnego elementu. W tym celu po prostu opisz w kilku słowach obrazek,

a Publisher przeszuka swoją bibliotekę, starając się odszukać żądany obiekt.

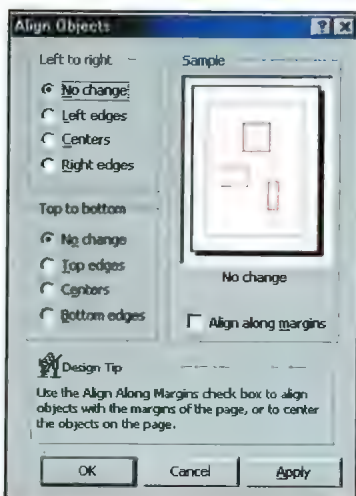
## 9 Terapia grupowa

Powiedzmy, że umieścisz na swojej stronie zdjęcie z jakimś podpisem - zawsze jest miło wiedzieć, na co patrzymy i dlaczego się tu znajduje. W celu połączenia dwóch lub więcej elementów zaznacz je wszystkie myszką i scal, naciskając przycisk pokazany poniżej, który wygląda jak porożrzucane puzzle. Kawałki połączą się. Jeśli teraz przeniesiesz jeden z nich, to przesuną się wszystkie.

## 10 Wyrównaj to

W miarę dodawania nowych elementów na stronie należy pamiętać o ich porządkowaniu.

W przeciwnym wypadku efekt końcowy nie będzie wyglądał profesjonalnie. Upewnij się, że włączone są opcje przyciągania do prowadnic w menu Narzędzia. Możesz też wyrównać względem siebie dwa lub więcej obiektów, i to na rozmaite sposoby (np. krawędziami dolnymi, górnymi, lewostronnie czy prawostronnie) poprzez zaznaczenie wszystkich a następnie użycie opcji Porządkuj obiekty w menu Ustawienia.



Użyj opcji uporządkowania w menu Ustawienia, aby precyzyjnie ustawić tekst i obrazy.

## 11 Znowu na wierzchu

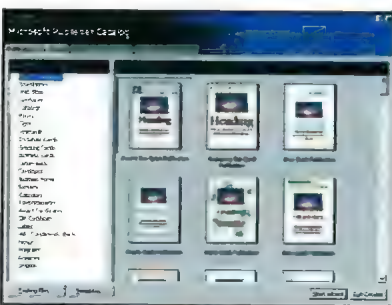
Kolejną zaletą programów DTP jest możliwość nakładania na siebie obiektów. Dla przykładu, możemy mieć tło o del katnym odcieniu z nałożonym na nie polem tekstowym i zdjęciem, które wcina się w jego bok. Taki efekt uzyskamy wówczas, gdy na stronę nałożymy wszystko w odpowiedniej kolejności. Jeżeli nie zaczniesz od obiektu, który ma się znaleźć w tle, i nie zachowasz dalszej kolejności, nie masz się czym martwić. Zaznacz każdy element w odpowiedniej kolejności i umieść go na wierzchu lub wyslij na tło, używając opcji z menu Ustawienia.

## 12 Zmieniające się oświetlenie

Wyjątkowo dobrym pomysłem na ożywienie wizerunku twojej strony mogą być zmieniające się oświetlenie, które delikatnie przechodzą z jednego koloru w inny. Należy jednak być ostrożnym, aby nie dobrać kolorów zbyt zbliżonych do koloru tekstu, ponieważ będzie nieczytelny. W tym celu użyj menu Format i wybierz opcję Wypełnienia. Teraz musisz przejść na sam dół listy i wybrać efekty wypełnienia. Na końcu wybierz dwa gradientowe kolory oraz rodzaj przejścia.

## 13 Wynoszenie obrazków

Zmieniające się oświetlenie dobrze wyglądają w przypadku tekstu, ale nie są nic warte, jeżeli chodzi o zdjęcia. Aby nadać naszym zdjęciom efekt delikatnego zawinięcia nad stroną, możemy spróbować użyć cienia. Najłatwiej jest to zrobić naciskając prawy przycisk myszki na zdjęciu i wybierając opcję zmiany ramki. W wyświetlonych możliwościach wyboru należy wybrać cień, a Publisher sam automatycznie doda cień do dolnej i prawej krawędzi zdjęcia.



Od kartek okolicznościowych, do papieru firmowego oraz od kartek na prezenty - po banery reklamowe.

## 14 Łączenie tekstu i grafiki

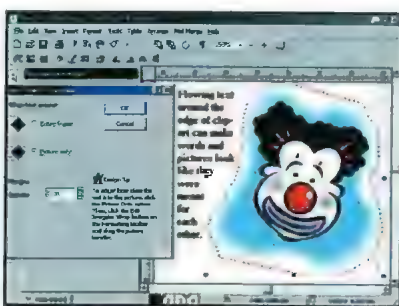
Kolejną interesującą sztuczką jest oblanie tekstu wokół zdjęcia. To może znaleźć zastosowanie wówczas, gdy grafika ma niepożądaną zakrzywienie albo inną nierówną krawędź. W tym celu wystarczy nacisnąć prawym przyciskiem myszy obrazek i wybrać właściwości jego ramki. Możemy wtedy ustalić, czy chcemy zawinąć tekst wokół całej ramki, czy tylko wokół grafiki.

## 15 Autodopasowanie

Im więcej się bawimy efektami, tym oblanie tekstu wokół zdjęcia, tym większe staje się ryzyko, że nie zmieścimy się na przewidzianej powierzchni. Aby uniknąć takiego problemu, Publisher ma opcję automatycznego dopasowania do rozmiarów pola. Znajdziemy ją w menu Format.

## 16 Najlepsze dopasowanie

Automatyczne dopasowanie jest bardzo przydatne również w przypadku dużych nagłówków. Używając ponownie tej samej funkcji w menu Format, tym razem wybierz opcję Najlepszego dopasowania. Zmieni się rozmiar tekstu w twoim oknie tak, że wypełni on cały zaznaczony przez ciebie obszar przewidziany na nagłówki.



Zawijanie tekstu dookoła zdjęć wygląda bardzo profesjonalnie.

## 17 Łączmy się

Przydatną wskazówką w tworzeniu listów jest wykorzystanie triku zaczerpniętego z gazet. Rozpocznij od niesamowitej historii na pierwszej stronie, co zwróci uwagę, a koniec umieść na kolejnych stronach. Żeby zachować orientację w tym, gdzie, co jest, używaj przycisku łączenia pól tekstowych na górnym pasku narzędzi. Na pierw wybierz pierwsze pole tekstowe przyciskiem myszy, potem naciśnij przycisk połączenia, a następnie wybierz pole z kontynuacją. Teraz będziesz automatycznie przenoszony z jednego pola tekstowego w drugie.

## 18 Tabele

Aby osiągnąć jakieś satysfakcjonujące wyniki w sztuce DTP, trzeba się więcej postarać, niż tylko dodając tekst i zdjęcia. Jeżeli potrafisz je umiejętnie wykorzystać, tabele okażą się dobrym sposobem zestawiania i eksponowania faktów wraz z danymi. Publisher ma osobną obsługę tabel wyposażoną w osobne menu i całą gamę gotowych pierwowzorów. Warto z tego skorzystać.

## 19 Korespondencja seryjna

Jak czasami bywa, korespondencja seryjna może się stać złożoną i czasochłonną operacją, ale Publisher może uprościć ten proces. Warto się temu przyjrzeć, jeśli masz szczególnie długą listę adresową dla swoich biuletynów albo publikowanych dokumentów. Wyjątkowo użyteczna jest możliwość importowania książki z Outlook Expressu.

## 20 Nie rób tego!

Nasza ostatnia wskazówka: w ogóle nie publikuj swoich dokumentów, przynajmniej nie w normalnym znaczeniu tego słowa. Publisher jest tak samo przydatny w tworzeniu stron internetowych, jak i tradycyjnych wydruków, więc może darujesz życie paru drzewom i opublikujesz swoją pracę w Internecie. Tak jak ze wszystkimi innymi dokumentami, na dobry początek masz sporo gotowych szablonów.

**Ten dźwięk umieści Cię w centrum akcji.**

**DOLBY DIGITAL EAX**

Przeżyj to sam. Głośniki Creative PlayWorks DTT3500 Digital przeniosą cię w samo centrum wydarzeń rozgrywających się na ekranie, dzięki perfekcyjnemu dźwiękowi przestrzennemu w formacie Dolby® Digital. Wejdźcie cyfrowe dla odtwarzacza DVD, konsoli PlayStation 2™ lub komputera PC, a także pilot do zdalnego sterowania oraz imponująca moc sprawiają, że jest to bezkonkurencyjny zestaw głośników do odtwarzania dźwięku z płyt DVD. Więcej informacji znajdziesz na naszej stronie internetowej.

Live the experience  
**CREATIVE**  
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

Creative Labs (Int) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:  
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12); Tech Data Polska (tel.: +22 547 92 00); JET Computer S.A. (tel.: +71 347 88 00).

©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. PlayStation 2 jest znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.



# Moja nowa skóra

Z tymi poradami podróżuje się po Sieci całkowicie stylowo. Pokażemy ci, jak zrzucić starą skórę ze swej przeglądarki.

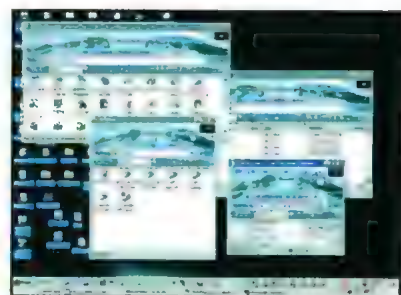
Oprac. Sylwester Szczepaniak

**P**rzyprawiając nową "skórę" jakiemuś programowi, nadajemy mu zupełnie nową powłokę graficzną, dzięki czemu robi całkowicie inne wrażenie, a wszystko to za dotknięciem jednego przycisku. Jest to efekt czysto kosmetyczny, ale takie podejście do kwestii tworzenia programów zdobyło wielu zwolenników na całym świecie. Nawet Microsoft, który od lat ignorował różne powłoki graficzne dla aplikacji, ustąpił pod naciskiem zapotrzebowania na rynku i dołączył opcję umożliwiającą załadowanie nowej "skóry" najnowszej wersji Media Playera. Dzięki różnym powłokom możesz dostosować swój program do nastroju, w jakim jesteś, albo do nowej tapety na pulpicie. "Skóry" dają poczucie indywidualności w zatłoczonej cyberprzestrzeni.

W tym miesiącu podglądnijmy parę sposobów, które mogą nadać nową powłokę graficzną twojej przeglądarce internetowej. Jeżeli istnieje dowód na to, że "skóry" nie są tylko kaprysem, to bez wątpienia jest nim Netscape 6.

## Netscape 6

Netscape 6 jest przeglądarką, na którą wszyscy czekaliśmy! W momencie gdy powstawał Inter-



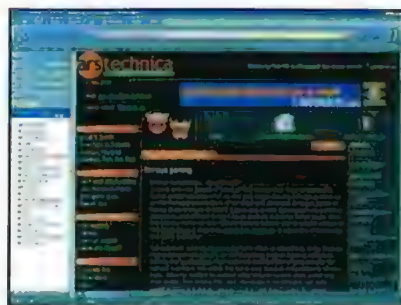
Hotbar nadaje nową powłokę nie tylko Internet Explorerowi, ale wszystkim innym folderom Windows. Wow!

net Explorer 4, Netscape 4 (znany jako Netscape Communicator) był jedyną rzeczywistą alternatywą dla programu firmy Microsoft. Jednak dzieliła je jedna zasadnicza różnica: mocny finansowo Microsoft mógł sobie pozwolić na darmowe rozpowszechnianie własnego wyrobu, natomiast Netscape oczekiwał za swój zapłatę. Kiedy Microsoft wypuścił na rynek nowszą wersję już 5 produktu, prawie całkowicie zdominował rynek. Teraz Netscape wyposażony w wersję 6 rusza do kontrofensywy.

Popatrzmy, jak Netscape 6 obsługuje powłoki graficzne. Zaczniemy od tego, że powłoki nazywano tematami (ang. themes) i że od razu jesteśmy zaopatrzeni w dwa: Modern i Classic. Modern ma delikatny niebieskometaliczny połysk, natomiast Classic przypomina stary, nudny Netscape. A teraz podłączmy się do Internetu i poszukajmy czegoś, co w naszej opinii jest bardziej interesujące.

Z menu View wybierz opcję Apply Theme, a następnie Get New Theme. Ta procedura zaprowadzi nas na trafnie nazwaną witrynę - Netscape 6 Theme Park, na której możesz znaleźć nowe tematy do załadowania. Wśród nich są takie jak Sky Pilot w stylu techno czy Grr-ly w stylu Tank Girl. Aby zainstalować te tematy, wystarczy zaznaczyć dużą ikonę Import Theme, którą możecie znaleźć obok każdego z nich. Następnie powinniście potwierdzić swój wybór. Upewnij się, czy zaznaczyłeś pole Use this theme, jeżeli chcesz od razu zobaczyć nowe tematy. Na ekranie pojawi się okno świadczące o postępie procesu przegrzywania. Gdy proces dobiegnie końca, temat zostanie momentalnie załadowany, jeżeli zaś nie zaznaczymy wymienionego wcześniej pola, będziemy musieli je wybrać, używając w tym celu opcji Apply Theme z menu View.

Tematy Netscape'a znakomicie nadają się do całkowitej zmiany wyglądu aplikacji, łącznie z ele-



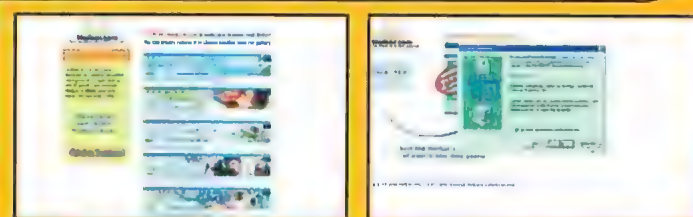
Sky Pilot jest najbardziej czadową "skórą", jaką można "przywdziać" podróżując w Sieci. Tylko spojrz na tę futurystyczną, choć nieco w stylu retro dekorację.

mentami animowanymi (takimi jak np. ikona, która pokazuje, że przeglądarka szuka strony internetowej). W trakcie pisania tego artykułu wybór tematów na witrynie producenta był znikomy, a kategoria Netscape'a w serwisie [www.skinz.org](http://www.skinz.org) całkowicie pusta, ale co chwili ukazania się tego artykułu powinny się wypełnić.

## Internet Explorer

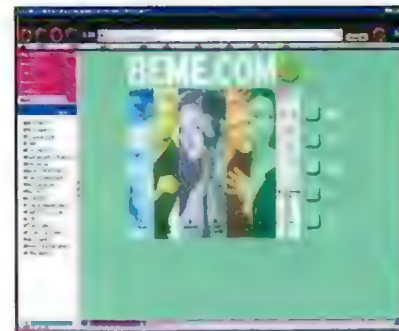
Możecie teraz krzyknąć: "hej, poczekaj, przecież Internet Explorer nie obsługuje powłok graficznych". W sumie mielibyście rację, z tym że to wcale nie oznacza, że nie można ich używać. Na całe szczęście życzliwi ludzie z Hotoara ([www.hotbar.com](http://www.hotbar.com)) stworzyli program dla IE5, który umożliwia dołączenie kilku uroczych powłok do twojej ulubionej przeglądarki, równocześnie zwiększając jej funkcjonalność przez dodanie nowego menu. Po włączeniu IE5 udaj się na [www.hotbar.com](http://www.hotbar.com). W kilka sekund pojawi się okno z pytaniem, czy chcesz zainstalować i uruchomić Hotbara. Potwierdź, naciśkając przycisk Yes, i zanim się spostrzeżesz, będziesz miał zmienioną powłokę IE5. Hotbar nie porzasta jednak na zmianie wyglądu IE5, ale wyposaża w podobne efekty wszystkie kartoteki, jakie przeglądasz na swoim komputerze łącznie z Paskiem zadań i opcją Mój komputer.

## Podrasowanie Internet Explorer



**1** Żeby nadać nową powłokę Internet Explorerowi 5, po prostu udaj się na witrynę [www.hotbar.com](http://www.hotbar.com). Wybierz dowolny ze skrótów odnoszących się do powłok na stronie głównej, aby rozpocząć instalację Hotbara. Nie jest to standardowy sposób ściągania plików, więc nie pojawi się pytanie o to, czy chcesz zachować lub uruchomić jakieś pliki.

**2** Pasek Installation in progress pokazuje, jak szybko przebiega ładowanie. W tym samym czasie pojawi się ostrzeżenie, wraz z pytaniem, czy chcesz zainstalować Hotbara. Wybierz Yes, aby kontynuować. Pod koniec instalacji przeglądarka odświeży się automatycznie i ukaze się nowa powłoka.



Netscape 6 w powłoce Grr-ly jest po prostu idealny, ale dla dziewczyn.

Zmiana powłok za pomocą Hotbara jest bardzo prosta, ale możliwa po podłączeniu do Internetu. Kiedy połączymy się z witryną, Hotbar automatycznie sprawdzi, czy mamy już zainstalowany taki program, i zaprowadzi nas do galerii powłok graficznych. Jeżeli zamierzamy wybrać jakąś nową, musimy po prostu zaznaczyć ją kursorem.

## NeoPlanet

Netscape 6 dopiero niedawno dołączył do grupy programów, które obsługują powłoki graficzne, zaś Internet Explorer nie ma oficjalnego oprogramowania wspomagającego zastosowanie powłok. Istnieje jednak darmowa przeglądarka, która już od paru lat nieoficjalnie oferuje obsługę powłok. Nazywa się NeoPlanet i ma parę znakomych właściwości, których wyżej opisane wersje nie mają, tj. duża liczba powłok dla NeoPlanet - Skins.org miało ich 41, gdy sprawdzaliśmy po raz ostatni, a na [www.neoplanet.com](http://www.neoplanet.com) znajdziemy ich ponad 500. Jeżeli nie masz przeglądarki NeoPlanet, to możesz ją skopiować bezpłatnie z wyżej wymienionej strony WWW.

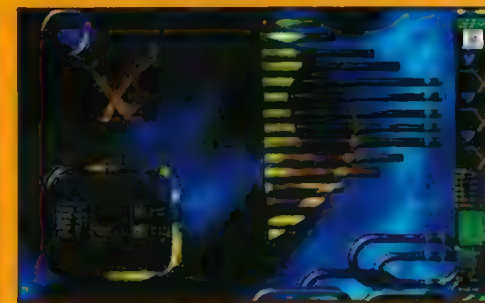
Opcja zmiany powłoki graficznej w tej przeglądarce jest tak popularna, że na pasku narzędzi umieszczono nawet specjalny przycisk - Skins. Kliknij go, a otworzy się okno Change your look and feel. Teraz możesz wybrać powłokę z listy i po prostu ją przenieść. Bardzo pomocna jest również opcja umożliwiająca podgląd danej powłoki. W tym celu wystarczy najechać kursorem na jedną z nich i wcisnąć przycisk. Jeżeli nie podoba ci się zestaw powłok, jakie masz tutaj do dyspozycji, za pomocą opcji Import more skins znajdujacej się w polu Skin archive możesz przejść do internetowego archiwum powłok NeoPlanet. Bez trudu ściągamy stąd nową "skórę" dla naszej przeglądarki. Po wyborze odpowiadającej nam "skóry" wykorzystujemy opcję Import Skin celem jej

## Galeria pulpitów

Cztery najlepsze pulpity, jakie widzieliśmy w tym miesiącu na [www.skinz.org](http://www.skinz.org) oraz na [www.litestep.net](http://www.litestep.net).



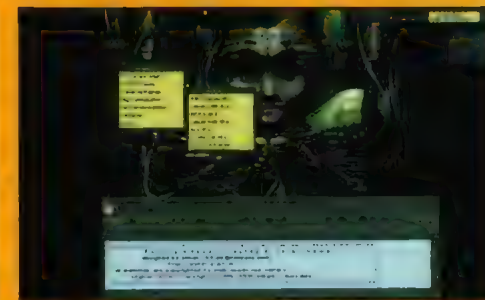
**1** G Series w wykonaniu enc.



**2** L\_d7 w wykonaniu Davida Lucasa



**3** Starlet Gnom w wykonaniu Starlet 5.



**4** Fountainhead w wykonaniu WinMac



Neochick jest idealnym wdziankiem, które można ubrać na wyjście do [Charlotte-Street.co.uk](http://Charlotte-Street.co.uk). Upewnij się tylko, czy twoje buty i torebka też są w tym kolorze.

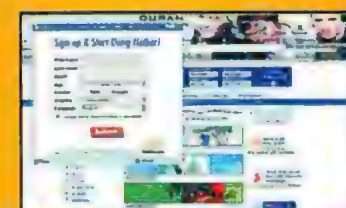
ściągnięcia. NeoPlanet wykona za nas brudną robotę, instalując nową "skórę".



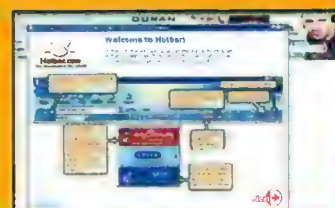
Archiwum powłok NeoPlanet ma ponad 500 wdziaków podzielonych na różne kategorie, abyś miał z czego wybierać.



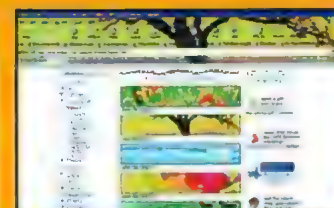
Nie czujesz się tak, jakby ktoś cię cały czas obserwował? Może powłoka Hotbara pomoże ci wyjść na prostą.



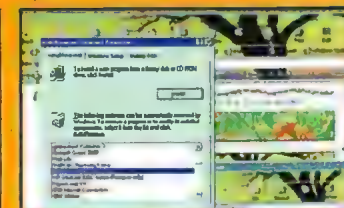
**3** Zobaczysz kilka ekranów objaśniających, jak używać Hotbara, ale nie jest to trudne, więc, jeśli chcesz, możesz je od razu zamknąć. Twoja aktualna powłoka może być bardzo sympatyczna dla oka, ale nie zapomnij, że jest dużo innych do wyboru, więc możesz udać się do galerii powłok Hotbara. Jak sam zauważysz, podzielono ją na różne kategorie.



**4** Zdobywanie kolejnych powłok nie jest jedną korzyścią wynikającą z używania Hotbara. Dzięki niemu mamy nowy pasek w zestawie Pasków narzędzi Internet Explorera. Podczas pracy z nim mamy łatwą i funkcjonalną obsługę, np. kilka przydatnych skrótów ciekawych stron z kategorią news, zakupy czy strony z grami komputerowymi. Mamy też do dyspozycji podręczne okienko wyszukiwania, które często okazuje się bardzo przydatne.



**5** Zauważysz również, że nowa powłoka jest zastosowana we wszystkich katalogach Windows, nie tylko do Internet Explorera. Jeżeli jednak będziesz chciał się ich pozbyć, możesz zrobić za pomocą opcji Widok ==> Pasek narzędzi, a następnie Hotbar. Później możesz ponownie przywrócić swoje kolorowe katalogi.



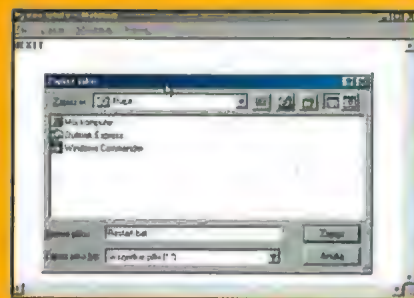
**6** Jeżeli nie spodoba ci się program Hotbar, możesz go usunąć z systemu za pomocą opcji Dodaj/Usuń programy w Panelu Sterowania. Zaznacz Hotbar na liście programów i naciśnij przycisk OK, po czym ponownie uruchom Internet Explorera.



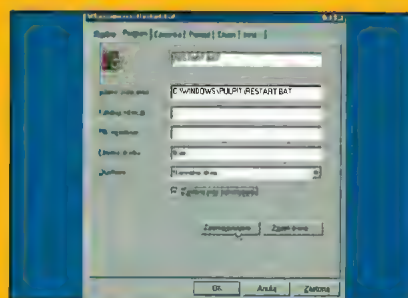
## Jak szybko uruchomić ponownie Windows

Przeskocz męczący proces ponownego uruchamiania systemu za pomocą prostego pliku wsadowego, który po dwukrotnym kliknięciu wykona za ciebie całą pracę.

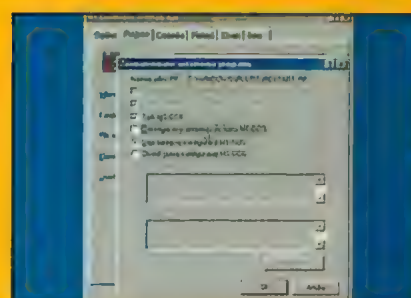
Gdy Windows zaczyna zwalniać i zatykać się podczas szczególnie ciężkich sesji, można próbować nieco przyspieszyć system, zwalniając część pamięci. Zastosowanie jej menedżera, takiego jak MEM-Trix lub Tweak All, pozwala zazwyczaj na bezproblemowe wykonanie tej czynności, ale jeśli ich użycie nie daje zadowalających efektów, najlepszym rozwiązaniem jest po prostu zamknięcie wszystkich aplikacji i ponowne uruchomienie Windows.



**1** Za pomocą Notatnika Windows w nowym dokumencie wpisz @EXIT (a następnie naciśnij [Enter]). Wybierz polecenie Zapisz jako z menu Plik. Przejdź do Pulpit Windows, wpisz jako nazwę pliku Restart.bat i kliknij Zapisz.



**2** Na pulpicie pojawi się standardowa ikona pliku wsadowego. Kliknij ją prawym klawiszem myszy i z menu rozwijanego, które się pojawi, wybierz Właściwości. Następnie wybierz zakładkę Program. Zaznacz opcję Zamknij przy zakończeniu i kliknij Zaawansowane, aby przejść do sedna operacji.

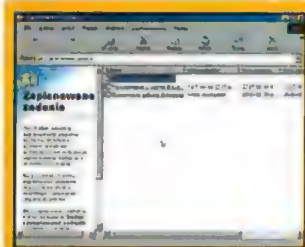


**3** Zaznacz opcję Tryb MS-DOS, odznacz opcję Ostrzeżenie przy przejściu do trybu MS-DOS i kliknij dwukrotnie OK w celu zamknięcia klejonego okna dialogowego. Na pulpicie pojawiła się druga ikona - ilekroć będziesz chciał ponownie uruchomić Windows, kliknij ją dwukrotnie.

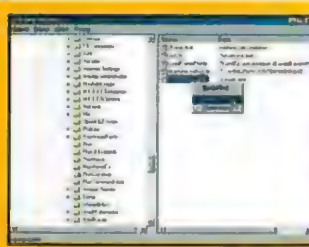
## Średnie

### Usuwanie Harmonogramu zadań

Harmonogram zadań możesz usunąć za pomocą szybkiej edycji Rejestru w następujący sposób...



**1** Zanim go usuniesz, otwórz folder Harmonogram zadań, aby upewnić się, że możesz bez niego żyć...



**2** ...a potem pocaluj go na do widzenia w Edytorze Rejestru, używając prostej instrukcji przedstawionej poniżej.

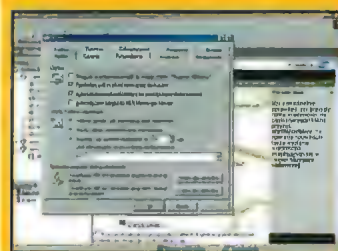
Harmonogram zadań jest kompletnym marmotrawstwem zasobów systemu, o ile nie używasz Kreatora konserwacji do przeprowadzania rutynowych skanowań dysku i operacji porządkowania. Jeśli dotąd nie natknąłeś się na Harmonogram zadań, to jest to ta nieznośna ikona kalendarza/aplikacji zegara, która cza' się w rogu Paska zadań i ładuje się podczas uruchamiania systemu, tkw'ąc w pamięci niezależnie od tego, czy jej potrzebujesz, czy nie. Jeśli więc nie używasz Harmonogramu zadań, możesz go usunąć z systemu poprzez usunięcie odpowiadającego mu klucza w Rejestrze. Aby to wykonać, uruchom Edytor Rejestru, wpisując regedit w polu Uruchom menu Start, następnie przejdź do: HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices. W prawej części ekranu powinna pojawić się wartość o nazwie Scheduling Agent. Teraz musisz tylko kliknąć tę wartość prawym klawiszem myszy i wybrać polecenie Usuń z menu rozwijanego. Zapobiegnie to dalszemu ładowaniu Harmonogramu zadań w systemie.

## Łatwe

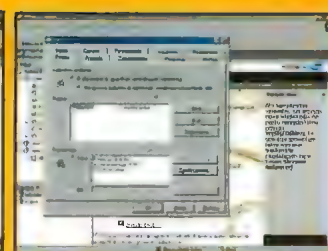
### Dodawanie podpisu do wysyłanych e-maili

Możesz tak skonfigurować Outlook Express, że będzie automatycznie umieszczał wybrane informacje kontaktowe w stopce każdej wiadomości e-mail, jaką wyślesz.

Jesteś zmęczony ciągłym wpisywaniem tych samych informacji w stopkę każdego e-maila? Dlaczego więc nie stworzysz podpisu i nie zmusisz programu Outlook, aby wykonywał całą pracę za ciebie? Podpis e-mail nie jest podpisem w tradycyjnym sensie - to jest osobistym potwierdzeniem autentyczności - jest raczej blokiem tekstu zawierającym na zwisko, adres, numer telefonu i tak dalej, a dodawany automatycznie do wychodzącej wiadomości. W ten sposób każdy, kto otrzyma od ciebie wiadomość, będzie dokładnie wiedział, kim jesteś i jak się z tobą skontaktować.



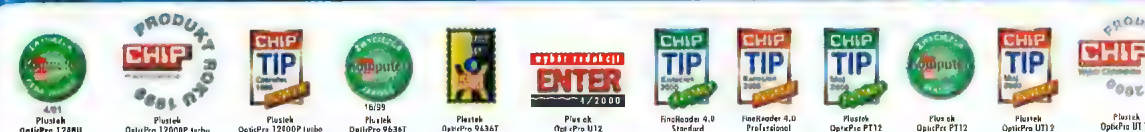
**1** Uruchom Outlook Express, w menu Narzędzia wybierz Opcje, w oknie dialogowym, które się pokaże, wybierz zakładkę Podpisy.



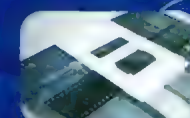
**2** Kliknij Nowy, zaznacz Dodaj podpis do wszystkich wychodzących wiadomości, w polu tekstowym wpisz swój podpis i na zakończenie kliknij OK.



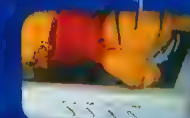
Od tak wielu lat skanujemy świat...



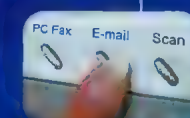
### OpticPro UT12



Wbudowana przystawka do slajdów i negatywów.



Skanowanie obiektów 3D.



Obsługa za pomocą przycisków na skanerze. Szybki dostęp do programu pocztowego, faxu, kopiowania, skanowania

Rozdzielczość: optyczna 600 x 1200 dpi, interpolowana 19200 dpi  
Liczba kolorów: 48 bitów/pixel  
Podłączenie: port USB

Układ CCD  
Technologia Pixel by Pixel

491.-  
599.- z VAT

### Plustek OpticPro U24

nowość



655.-  
799.- z VAT

- Rozdz. Optyczna 1200x2400 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie port USB
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD
- Obsługa za pomocą przycisków na skanerze.

### Plustek OpticPro UT24

Poznaj moc szczegółów!

Wbudowana przystawka do slajdów i negatywów !!!



737.-  
899.- z VAT

nowość

- Rozdz. optyczna 1200 x 2400 dpi, interpolowana 19200 dpi
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie: port USB
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD
- Obsługa za pomocą przycisków na skanerze.

### Plustek OpticPro P12



278.-  
339.- z VAT

- Rozdz. optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie: port drukarkowy
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD

### Plustek OpticPro 1248U



278.-  
339.- z VAT

- Rozdz. Optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie: port USB
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD

### Plustek OpticPro PT12



409.-  
499.- z VAT

- Rozdz. optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie: port drukarkowy
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD

### Plustek OpticPro U12B



327.-  
399.- z VAT

- Rozdz. Optyczna 600x1200 dpi, interpolowana 19200 dpi.
- Kolory: 48 bitów/pixel
- Podłączenie: port USB
- Technologia Pixel by Pixel
- Układ CCD

### Układ CCD

Obiekty trójwymiarowe zeskanowane skanerem Plustek z układem CCD

Te same obiekty trójwymiarowe zeskanowane przy pomocy skanera z układem CIS

### Plustek

**Power Pack**

do każdego skanera!

- 2 lata gwarancji
- Pomoc techniczna (przez telefon, e-mail, www)
- Polska instrukcja instalacji i obsługi
- Certyfikat bezpieczeństwa <B>

• Oprogramowanie

• CorelDRAW 7\* - SELECT EDITION

• FINEREADER 4.0\*\*

• Picture Publisher 8.0

• Action Manager

• Text Bridge

• CorelDRAW 7 POLSKA WERSJA !!!

• FINEREADER 4.0 SPRINT POLSKA WERSJA !!!



## Urodziny peceta

Komputer PC obchodził właśnie swoje dwudzieste urodziny. Przez ostatnie lata świat i przyłączył się do procesu od...  
...zawodu znanego firmie IBM spraw...  
...zawodu znanego firmie IBM spraw...

# Wielu Szczęśliwych Enterów

Oprac. Łukasz Nowak

**W**yobraź sobie tylko świat bez nagrań Chemical Brothers czy Fatboy Slim, świat, w którym nie istnieje Quake III a Polską rządzi Jaruzelski, zaś ostatnim hitem na listach przebojów jest: "Nie ma to jak dz'adzio" chóru szkoły przy kościele w Pci-miu Dolnym. Mając w perspektywie takie przerażliwości, biegniesz do kiosku i szukasz ukojenia w swoim ulubionym czasopiśmie, ale okazuje się, że CD-Action nie istnieje. Pogoobnie jak nie ma komputerów.

Nie, nie braliśmy niczego halucynogen-nego, opisujemy tylko stan rzeczywisty z roku 1980. Już dwanaście miesięcy później wydarzyło się coś, co zmieniło świat: IBM wyprodukował komputer PC. W ciągu następnych dwudziestu zmieniło się praktycznie wszystko: przemysł, filmy, edukacja, wydawnictwa, muzyka, gry, a nawet sposób, w jaki się porozumiewamy. Niezłe jak na dwudziestolatkę.

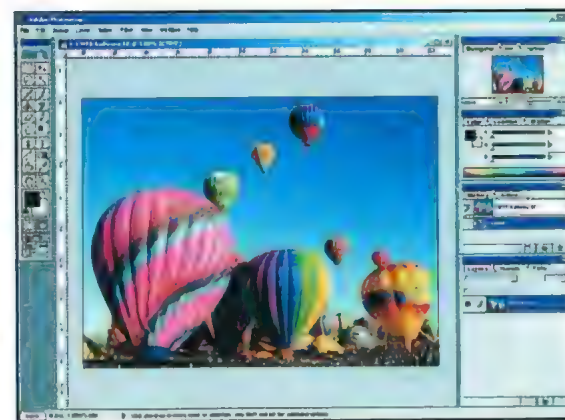
Pecet jest jednym z najważniejszych produktów w dziejach ludzkości, a komputery przybierają w dzisiejszych czasach najrozmaitsze postacie: od klonów IBM PC, poprzez kieszonkowe palmtopy, Apple Macintoshe, do niewiarygodnie szybkich graficznych stacji roboczych. Na następnych kilku stronach przedstawimy sposób, w jaki ta niepozorna skrzynka z bitami ma tak potężny wpływ na wszystkie aspekty życia. Zapyta iśmy też o opinie ekspertów. Członkowie zespołu Blur opowiedzą nam, w jaki sposób zmienia się przemysł muzyczny, a Peter Molyneux wyjaśni, jaki wpływ na nasze życie mają gry.

## Pierwszy pośród równych

IBM PC nie był pierwszym masowo produkowanym komputerem - był nim Apple II, który powstał w roku 1977. To,

## Mimo że wiele zawodów bezpowrotnie odeszło w niepamięć, jeszcze więcej nowych pojawiło się w ich miejsce.

co sprawia, że maszyna IBM była inna, jest fakt, że w przeciwieństwie do produktów Apple, także inne firmy mogły produkować pecety: pierwszy klon komputera IBM produkcji Columbia Data Systems pojawił się w 1982 roku. Pomimo że niewiele osób je pamięta firmy takie jak Amstrad odegrały olbrzymią rolę w upowszechnieniu pecetów i obniżeniu ich ceny. W roku 1986 każdy (kto akurat mieszkał w cywilizowanym świecie - nie to co my) mógł pójść do sklepu i zaopatrzyć się w komputer Amstrad PC, wydając równowartość zaledwie 2500 zł. Także firmy pro-



Photoshop umożliwia projektantom łączenie fotografii i usuwanie niedoskonałości.

gramistyczne miały swój udział w sukcesie. Arkusz kalkulacyjny Lotus 1-2-3 właściwie samodzielnie sprawił, że komputery stały się nieodzowne do prowadzenia jakichkolwiek interesów.

Jeżeli Apple pozwoliłby innym przedsiębiorstwom produkować klony swoich maszyn, IBM PC mógłby zostać sprowadzony do drobnego przedsięwzięcia, o którym mówiłoby się: "a co się z nim stało?". Włączyny konstrukcję, takie jak Dragon 32, Commodore C64 czy BBC Micro. Ale Apple nie przyjął takiej polityki, więc komputery kompatybilne firmy IBM PC opanowały wkrótce cały świat. Programiści rozpoczęli produkcję ton rozmaitych softwarów, a wykonawcy sprzętu opracowywali coraz ciekawsze elementy maszyn. Z racji tego, że konkurencja była dość mocna, firmy stopniowo zaczęły obniżać ceny na swoje produkty, wprowadzając nowe rozwiązania lub poprawiając wydajność dotychczasowych. Woja pecetowe rozpoczęły się na dobre.

## Wielkie interesy

Pierwszy sukces został odniesiony w świecie interesów - czemu trudno się dziwić z racji tego, że oryginalny PC powstał jako maszyna skierowana do tego sektora. Praca z arkuszem kalkulacyjnym, być może, nie jest najbardziej ekscytującym zajęciem na ziemi, ale dla księgowych programy tego typu były zbawieniem. Zamiast zapełniać całe strony słupkami mając nadzieję, że nie została popełniona pomyłka, można wprowadzić dane do

arkusza i zlecić komputerowi wykonanie wszystkich obliczeń. W systemach, które oparto na rachunkach papierowych, udzielenie odpowiedzi na pytania, takie jak: "co by się stało, gdyby nasze koszty wzrosły o 3.52%?", zajęłoby całe dnie albo i tygodnie. Arkusz kalkulacyjny skraca ten czas do ułamków sekund, gwarantując poprawność obliczeń

menty, kontrakty i zamówienia bez konieczności spędzania wielu godzin nad prawniczym bełkotem. A dziennikarze, pisarze i inni "klawiszowi" wklepywacze szybko wyrzucili maszyny do pisania do kosza. Dużą zaletą edytora tekstu było to, że znajdował się w zasięgu finansowych możliwości nie tylko dużych przedsiębiorstw - nawet niewielkie firmy było stać na korzystanie z pecetów celem użyskania profesjonalnego wizerunku wobec reszty świata.

Jak widać, pojedynczy komputer jest potężnym narzędziem, ale jeszcze większy potencjał daje połączenie całej gromadki komputerów. Wszystkie duże przedsiębiorstwa wykorzystują niewiarygodne liczby pecetów, które spina się w sieć, a w wielu przypadkach taka struktura całkowicie zastąpiła potężne systemy typu mainframe. Sieć oferuje najlepsze cechy obu tych

## Co się stanie z pecetem, opowiada Ken Batt, IBM

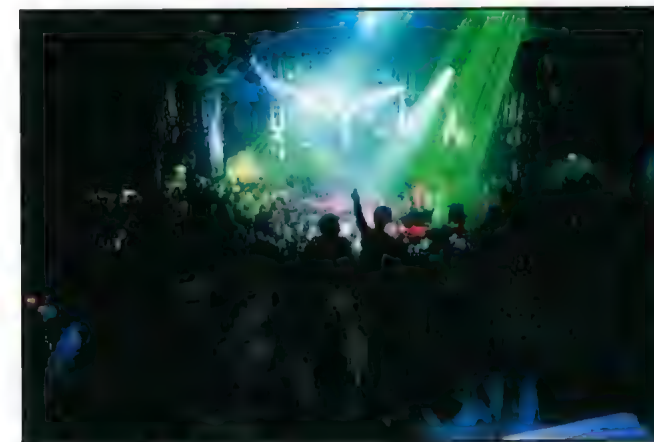
Ken Batt pełni funkcję dyrektora marketingu firmy IBM. Jak przynajmniej, IBM nie spodziewał się, jak wielki efekt będzie miało wprowadzenie oryginalnego PC-ta. "Był to projekt opracowany przez bardzo mały zespół, w sumie około dwudziestu ludzi. IBM widział, jak komputer Apple II wdzierał się na rynki biurowe i chciał coś z tym zrobić... W pierwszych tygodniach po premierze mieliśmy zamówienia na ponad 50 000 maszyn."



Zgodnie z tym, co mówi Ken, IBM nie może przypisywać sobie wszystkich zasług za sukces peceta: "Każda technologia potrzebuje przelomowego zastosowania. W przypadku PC-ta był to arkusz Lotus 1-2-3. Nagle ludzie mogli pytać: 'a co by było, gdyby?', a było to istotne dla wszystkich gałęzi przemysłu. To był prawdziwie ważny przełom. Lotus 1-2-3 nie był jednak pierwszym arkuszem kalkulacyjnym - był nim VisiCalc, ale twórca pakietu VisiCalc nie chciał wiązać się z firmą IBM. Pracuje teraz jako nauczyciel."

Czy uważa, że pecet zostanie na rynku? "Myślę, że tak. Jest to doskonałe narzędzie dla pracownika biurowego, niezależnie od tego, czy używa go w domu, czy w pracy. Pecet jest idealnym interfejsem dla serwerów, sieci Web oraz do dzielenia lokalnych danych. Myślę, że nadal będzie to główne narzędzie do pracy przy biurku, ale wydaje mi się, że w ciągu najbliższych kilku lat będziemy świadkami ataku telefonów komórkowych i urządzeń przenośnych. Największym obecnie rynkiem wzrostu są notebooki, używane w domu. Jest ku temu kilka powodów - stają się przystępne cenowo, są elastyczne i możesz je spakować i zabrać gdziekolwiek chcesz."

W przeciwieństwie do wielu osób z branży, Ken sceptycznie odnosi się do pomysłu domów kontrolowanych przez pecety. "IBM sam badał produkty takie jak Dom Przyszłości, gdzie komputer PC kontrolował wszystko, ale ja nadal mam zegar w kuchence, mogę go ustawić na 18:30, żeby gotująca herbata czekała na mój powrót z pracy - ale nigdy go nie używam! Zanim zdołałbyś zaprogramować peceta, aby przyciemniał światło, kilka razy mógłbyś wstać i sam je zgasić. Ale z drugiej strony, ktoś wymyślił jutro coś nowego i będziemy mogli się tylko zastanawiać - jak mogliśmy żyć bez tego?"



Nie ma jak dobra impreza na zakończenie tygodnia, ale bez pecetów i sekwenserów, nie byłoby czegoś takiego jak techno czy rave.

1981



Pierwszy IBM PC trafia na półki, ale upgrade'y są kosztowne: 256 KB RAM-u "wali" w kieszeń na sumę \$1000, 5 MB twardziel to wydatek \$3000, a za pojemność 300 MB trzeba zapłacić \$18 000.

1982

;-)

Firma Columbia Data Systems przedstawia pierwszy klon PC-ta, wkrótce to sami robi Compaq. Pierwsze emotikony (uśmieszki) pojawiają się w listach e-mail.

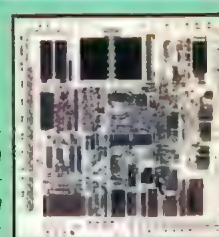
1983

Hewlett Packard rozpoczyna sprzedaż pierwszych drukarek laserowych, a arkusz Lotus 1-2-3 szturmem wdziera się do biur. IBM wprowadza wersję pecetów o nazwach AT oraz XT.



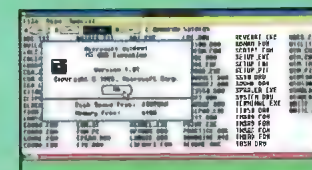
1984

Pojawia się Apple Macintosh, który wprowadza system DNS; akademicka sieć JANET zaczyna działać; wymyślono napęd CD-ROM. Intel wprowadza ultraszybki procesor 286.



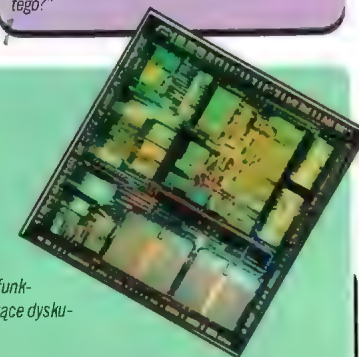
1985

Pierwsze domeny najwyższego poziomu (.com, .pl i tak dalej) użyto w sieci Internet. Pierwsza wersja Windows pojawia się w sklepach, wzbudzając ogólnoswiatowe niezainteresowanie.



1986

Compaq ogłasza powstanie pierwszego 386. Protokół NNTP dla grup dyskusyjnych rozpoczyna funkcjonowanie, od razu wywołując gorące dyskusje na temat netetykiety.





światów: pracownicy korzystają z możliwości i mocy przerobowych pecetów, a łączą pozwalają na dzielenie plików, współpracę nad różnymi projektami i bardzo efektywny sposób porozumiewania się.

Komputery PC miały także ogromny wpływ na strukturę zatrudnienia. Hale wypełnione maszynistkami, widok, który można było spotkać w prawie każdym dużym przedsiębiorstwie, zniknęły, a ich struktura została zupełnie zmieniona przez nowoczesną technologię. Mimo że wiele zawodów bezpowrotnie odeszło w niepamięć, pojawiło się na ich miejsce jeszcze więcej nowych: od centrów telekomunikacyjnych, przez administratorów sieci, za-

## Gdzie byłaby architektura bez peceta?

### Wczoraj

Wieża Effela, Big Ben i katedra św. Pawła



### Dzisiaj

Millennium Dome.

rowe, które zastąpiło stosowane do tej pory scenematy szkieletowe i artystyczne rysunki budowli jeszcze nieistniejących. Technologia wirtualnej rzeczywistości umożliwiła architektom oprowadzanie gości po swoich wymyślonych modelach. A to tylko na początek: dzięki komputerom stało się możliwe przewidywanie sposobu, w jaki zachowują się budynki w trakcie trzęsienia ziemi, gwałtownej burzy czy ataku gigantycznego goryla.

Także przemysł zyskał na komputeryzacji. Większość samochodów jest obecnie

projektowana komputerowo i wszystko, od podwozia, po schowki i lusterka, jest dokładnie dopracowywane na ekranie, zanim nawet powstaną prototypy. Coraz istotniejsze stają się komputerowe symulacje - zamiast rozbijać różne rzeczy młotkami albo testować je w tunelach aerodynamicznych, projektanci po prostu uruchamiają odpowiedni program i przewidują ewentualne problemy ich konstrukcji.

Pecety całkowicie zdominowały jeszcze jeden obszar: wydawnictwa. Składanie w całość gazety czy innej publikacji stanowiło niegdyś żmudny i czasochłonny proces, na który składało się wycinanie, wklejanie i justowanie, zanim gotowe strony mogły zostać przeniesione na metalowe matryce. W dzisiejszych czasach prawie każda publikacja - także CD-Action - powstaje w sposób cyfrowy. Redaktorzy wysyłają swoje teksty w postaci komputerowych plików, zdjęcia są przesyłane elektronicznie, strony są układane za pomocą takich narzędzi, jak: Quark Xpress czy PageMaker, a skończony artykuł jest wysyłany - w formie elektronicznej - do drukarni. Dla projektantów nadal lepsze okazują się komputery Apple Macintosh, ale również maszyny zgodne ze standardem IBM zyskują niemałą popularność, wraz z rosnącą wydajnością procesorów i kart graficznych. Taką samą technologią jest teraz dostępna dla użytkowników domowych, co w rezultacie może prowadzić do optycznych efektów. Wystarczy popatrzeć na osiedlowe tablice ogłoszeń, żeby przekonać się na własne oczy, co się stanie, gdy połączymy domowego peceta, jedną kartkę papieru A4 i 400 zakreconych czcionek. Nie wygląda to apetycznie.

Jedną z najbardziej kontrowersyjnych technologii jest obróbka zdjęć - w ostatnich miesiącach brytyjski brukowiec "GQ" użył nowoczesnej technologii do tego, żeby spodni Kylie Minogue zniknęły, a pismo "Loaded" cyfrowo przerobiło zdjęcie Mel B, która wygląda, jakby była naga, ale akurat obsiadła ją pszczoła. Takie szczeniackie zabawy mogą trafiać na pierwsze strony popularnych magazynów, ale prawdziwa manipulacja odbywa się przez cały czas: twarde modele są wygładzane, kolory żywności na jej opakowaniach stają się bardziej jaskrawe, piegi gwiazd muzyki

pop znikają, a nawet zdjęcia brytyjskiej rodziny królewskiej są poprawiane, aby wyglądali na nieco weselszych. Obiektyw nigdy nie kłamie, ale kopia programu Photoshop bardzo często. Oczywiście, Photoshop jest także używany do innych celów - w komplecie z tabletem graficznym i zręcznym rysownikiem, oprogramowanie tego typu umożliwia tworzenie niewiarygodnie skomplikowanych obrazów, które nigdy nie mogłyby powstać bez komputera.

Również sztuka fotografii sama w sobie podlega zmianom. Najnowsze aparaty cyfrowe oferują niesamowicie wysoką jakość zdjęć, a ich cena bardzo szybko spada. Można dzisiaj zapomnieć o kliszach, ciemniach i odczynnikach, a skupić się na uchwyceniu odpowiedniego kadru.

### To jest rozrywka

Świat rozrywki również nie jest uodporniony na zalew rozwiązań z branży PC. Zamiast aktorów w gumowych kostiumach jaszczurki i papierowych statków kosmicznych zawieszonych na sznurkach, obecnie filmy są upchane zapierającymi oddech efektami specjalnymi, z których większość powstaje na stacjach graficznych firmy Silicon Graphics. Niektóre produkcje, jak na przy-

### Wydaje się, że każdy okrucieństwo informacji, jaki kiedykolwiek powstał, jest dziś dostępny w Sieci.

kład Toy Story 2, nie zawierają ani jednej klatki, która nie byłaby stworzona komputerowo, a inne używają takich efektów w bardzo subtelny sposób. Zła pogoda w filmie "Gniew oceanu" powstała na ekranie monitora, podobnie jak większa część publiczności w scenach z Koloseum w "Gladiatorze". Komputery pomogły Hollywood nawet w przywracaniu ludzi do życia - kiedy Oliver Reed wzionął ducha, zanim ukończono "Gladiatora", komputerowe sztuczki umożliwiły nałożenie jego twarzy na statystę, co pozwoliło zmarłemu aktorowi dokończyć film. Podobny proces został wykorzystany do wprowadzenia Steve'a McQueena do ostatnich reklamówek samochodu Ford Puma. Stu-

## Co się stanie z pecetem, opowiada... Dave Rowntree, Blur

Ostatni album grupy Blur "13" łączył tradycyjne instrumenty z różnymi elektronicznymi brzęczykami, a zespół ma swoją własną stronę internetową ([www.blur.co.uk](http://www.blur.co.uk)) i sieciową stację radiową ([www.blur-radio.com](http://www.blur-radio.com)). Możesz nawet ściągnąć dzwonek Blur do telefonu z serwisu [www.iobox.com](http://www.iobox.com).

Dzwonek jest własnoręczną produkcją perkusisty Dave'a Rowntree. "Jestem prawdziwym komputerowym maniakiem", śmieje się. Wyciągnęliśmy go ze studia, żeby dowiedzieć się, co myśli o komputerach i muzyce. "Są rzeczy, których maszyny nigdy nie będą w stanie zrobić - nigdy nie będą potrafiły być spontaniczne. Ale technologia jest wszechobecna i myślę, że powinno się ją wykorzystywać. My tak robimy."

Wielkim powodzeniem cieszy się obecnie MP3. Czy Dave'owi podoba się to? "Uważam, że to dobrze dla muzyki, ponieważ sprawia, że nie tylko kilku bogatych będzie zarabiała na muzyce. Ale cała sprawa z MP3 to załamała dymna, a przy tym wcale nie tak interesująca, jak się mówi - to tylko format zapisu dźwięku. Co jest interesujące, to rosnące prędkości łącz, ADSL i modemy kablowe. Zostajemy nieco w tyle, ale jeżeli sytuacja będzie się nadal tak rozwijać, będzie można ściągać filmy i wszystko inne. To, co teraz dzieje się z przemysłem płytowym, wkrótce stanie się ze wszystkimi mediami i nadawcami."

Czy grupy takie jak Blur będą nagrywać nowe piosenki i po prostu wrzucać je na serwery następnego dnia? "Nie sądzę. Jest to obecnie możliwe - partyzanci podchodzą pod przemysł wydawniczy - ale nadal zostaje miejsce dla marketingu. Właśnie tutaj wkraczają kompanie płytowe."

Chociaż jest wielkim fanem technologii, Dave nie jest specjalnie zachwycony Internetem. "Problemem Internetu jest fakt, że trudno w nim znaleźć ciekawe rzeczy", wyjaśnia. "Wiele stron nie oferuje nic oprócz lektu". Nie ignoruje on jednak kompletnie sieci Web - po prostu czeka, aż bardziej się ona rozwine. "Interesujący jest pomysł, żeby Internet dostosowywał się do sposobu, w jaki ludzie z niego korzystają. Tworzenie dynamicznych odnośników i takie sprawy - to jest fascynujące..."

Czy Dave uważa, że jesteśmy zbyt uzależnieni od technologii? "Odebrała ona wiele aspektów religii", mówi. "Ludzie ślepo wierzą w technologię; wydaje im się, że znajdzie ona rozwiązanie wszystkich ich problemów. Jestem przekonany, że odwróci się to w końcu i zemiści się na nas."



## Co się stanie z pecetem, opowiada... Neil Laver, Microsoft

Jedną nazwę w kółko przewija się w historii peceta: Microsoft. Czy to jest DOS, Windows czy IE, Microsoft odegrał olbrzymią rolę w sukcesie PC. Rozmawialiśmy z Neilem Laverem, który jest odpowiedzialny za promocję Windows w Wielkiej Brytanii.

Neil uważa, że największe rzeczy stały się, gdy pecet uzyskał dostęp do Internetu. "Internet oraz komputer PC były dla siebie stworzone. Internet powstał dużo wcześniej i był używany przez uczelnie; PC-ty osiągnęły z kolei prawie wszystko w dziedzinie aplikacji domowych i biurowych. Ale kiedy zostały one połączone... A nie jesteśmy jeszcze u kresu możliwości. Jeszcze daleko nam choćby do połowy."

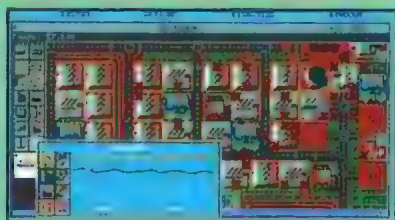
Czy są prowadzone badania nad zabawkami, których powinniśmy oczekiwać? "Jedną z niewielu rzeczy, które się nie zmieniły, jest klawiatura w układzie QWERTY. Wydaje mi się, że jest to bariera dla nowych użytkowników", mówi Neil. "Byłoby łatwiej, gdyby większe postępy uczynione zostały w technologii rozpoznawania mowy. Myślę, że wkrótce to nastąpi - oczywiście bardzo dużo inwestujemy w tę dziedzinę w rozwój, ale na pewno rozpoznawanie mowy, kontrola głosem i inne sposoby wydawania komend komputerowi znacznie ułatwią życie nowicjuszom. Ta rewolucja jest już jednak tuż, tuż."

Neil uważa, że będziemy używać komputerów PC jeszcze przez długi czas. "Słyszysz się wiele o przejściu na telefony komórkowe czy inne przenośne urządzenia", mówi, "ale kiedy dziennikarze mówią mi o tym, pytam się (...), na czym piszesz swoje artykuły? Nie widziałem jeszcze nikogo, kto pisałby tekst, tworzył zestawienie miesięca czy obliczał wydatki na telefonie. W przyszłości pojawi się wiele możliwości. Powstanie cała grupa urządzeń przenośnych, z których wiele będzie bardzo przypominać peceta. Zmierzamy z platformą Windows, co jest naszą misją, do tego, żeby stworzyć najlepsze oprogramowanie dla tych produktów - i wszystkiego innego."

Podobnie jak Peter Dinklage (kolejna ramka), Neil uważa, że subtelne innowacje będą popularne w przyszłości. "Ograniczamy czynnik irytacji", wyjaśnia. Ograniczamy barierę, która istnieje w dziedzinie wiedzy technicznej i naprawdę upraszczamy sprawy. Sprawiamy, że używanie peceta jest tak łatwe, jak obsługa telewizora i miejmy nadzieję - znacznie łatwiejsza niż magnetowid.

1987

Windows 2 i OS/2 zostają wprowadzone na rynek, a kulawa karta graficzna peceta zmienia się na system VGA. SimCity niszczy towarzyskie życie dziwaków na całym świecie.



1988

Świat dowiaduje się o pluskwie roku 2000 - wszyscy zginiemy! A wirus-robak infekuje 10 procent całego Internetu. Świat jest za bardzo zajęty graniem w Tetrisa, aby się cokolwiek przejmować.



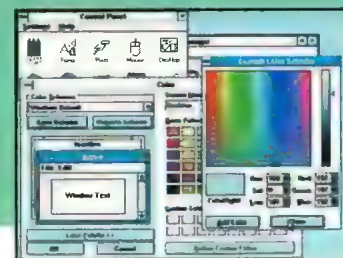
1989

Internet Relay Chat (IRC) zaczyna działać, Intel tworzy procesor 486, a na rynku pojawia się pierwsza wersja Word dla Windows. Powstaje format graficzny GIF, a firma Carnation tworzy Coffeemate.



1990

Windows 3.0 szturmuje, ludzie zaczynają się ekscytować. Zostaje napisany pierwszy kod w HTML-u. Powstaje nowa obelga: lamer.



1991

Windows 3.1 na rynku; AMD wprowadza swój klon układu 386. Grafiki JPEG i filmy QuickTime zyskują popularność, a IBM, Apple i Motorola rozpoczynają pracę nad PowerPC.



1992

Powstaje World Wide Web, Linux mówi: "Cześć!" i pierwsze modemy 14,4 Kbps trafiają do sklepów. Ludzie zaczynają dyskutować o serwerach POP, przeglądarkach WWW i firewallach.





dia rozważają nawet stworzenie aktorów, którzy istnieliby wyłącznie w pamięci wirtualnej.

Większość komputerów domowych jest obecnie wyposażona w napęd DVD, który pozwala na ogląda-

wszechnianie muzyki przez Internet, a największe firmy wydawnicze pracują nad sposobem dostarczania za opłatą nagrań, a nawet filmów wprost na pulpit twojego komputera.

### Granie bez granic

Gry również uległy dramatycznej przemianie. Legendarny producent Peter Molyneux (zobacz ramkę) wierzy, że to właśnie one są odpowiedzialne za szalony postęp, jaki dokonał się w ramach technologii dotyczącej kart graficznych i dźwiękowych. I ma rację. Nie potrzeba przecież akceleratora 3D do edycji tora tekstu, ale daje on olbrzymią różnicę względem efektów w Quake'u III. Aby przekonać się, jak daleką drogę przebyliśmy, wystarczy cofnąć się w czasie do wczesnych lat osiemdziesiątych: Frogger, Battlezone i Pac-Man. Były to świetne gry, ale wyglądają żałośnie w porównaniu z dzisiejszymi superpro-

dukjami. Przełomowe tytuły nie są czasowo wcale tak odległe: SimCity powstał w 1987, Doom w 1993, a pierwszy Tomb Raider zaledwie w 1996.

Prawdziwe karty graficzne są także całkiem świeżym wynalazkiem. Nawet starsza VGA oferująca rozdzielczość 640 x 480 nie istniała przed rokiem 1987 - wtedy rządziły karty CGA generujące obraz o szesnastu kolorach w 160 x 200. W porównaniu z dzisiejszymi maszynami 3D, pierwsze układy graficzne przypominają kolej parowóz.

Przemysł gier ma również swój udział w sporze, liczbie fałstartów - porządne tytuły na DVD jeszcze się nie pojawiły, a filmy interaktywne utknęły w miejscu, gdyż nikt nie chciał bawić się z tak prymitywnymi mechanizmami. Ale najnowsze gry na PC oferują porażającą gra-

fikę, która prowokuje do myślenia o fabule, i tygodnie - jeśli nie miesiące - świetnej zabawy. Stare gry pokrywa kurz na półkach, ponieważ wszystkie zostały skończone, zaś współczesne tytuły rosną z czasem np. sieciowy świat Ultima czy dodatkowe pakiety do Half-Life, takie jak: Counter Strike czy Team Fortress.

No i w końcu pozostaje nam granie w Sieci. Jeszcze kilka lat temu rozrywka tego typu była równoznaczna z samotną zabawą, ale w dzisiejszych czasach większość z nas loguje się na rozmaitych serwerach i wymiata wnętrzności z przygodnie poznanych osób. Kiedy szerokopasmowe łącza bardziej się rozpowszechnią, gry będą mogły rozróżnić się i stać się lepsze i szybsze. Możecie być pewni, że programiści wyciągną ostatnie tchnienie z waszego sprzętu - nie możemy się doczekać...

### Precz ze szkołą

Komputery istniały w szkołach od czasów Elwro Junior. Nie były to co prawda nawet namiastki dzisiejszych maszyn, a programowanie w Logo (ktoś to jeszcze pamięta?) nijak się miało do Unreal'a. Dzisiaj komputery i edukacja są ze sobą o wiele bliżej związane. Uczniowie często tworzą serwisy WWW swoich szkół, a edukacyjne programy i encyklopedie na płytach CD-ROM nadają nowe oblicze nauczaniu. Zamiast czytać o słynnym wystąpieniu Martina Luthera Kinga: "I have a dream", w dzisiejszych czasach można zobaczyć i usłyszeć je na ekranie monitora.

Komputery wyposażone w gniazdo podłączenia z Internetem stały się bardzo ważne, ponieważ umożliwiają studentom odnalezienie bezcennych informacji naukowych, czytanie klasyków literatury współczesnej (nawet między-

narodową) przy projektach czy też zwykłą wymianę na temat Limp Bizkit na IRC-u. Wkrótce rodzice będą mieli wgląd w oceny swoich pociech w dziennikach online, a już dzisiaj wiele przedsiębiorstw wykorzystuje sieciowe kursy, aby szkolić swoich pracowników w tak różnych dziedzinach, jak: BHP, technikach telefonicznych czy trosce o klienta. Nauka korespondencyjna nabrała całkiem realnego kształtu i coraz więcej uniwersytetów na całym świecie oferuje tego typu kształcenie. Komputerowa nauka nie jest wyłącznie domeną Internetu: instrukcje obsługi niemal całkowicie zniknęły z pakietów oprogramowania zastąpione przez rozbudowane systemy pomocy i samouczki. Kompanie przemysłu kosmicznego wykorzystują wirtualną rzeczywistość w celu przekazywania inżynierom schematów technicznych i istotnych informacji potrzebnych im do pracy.

### Dobrze jest mówić

Ze wszystkich sposobów, na jakie peceaty odmieniły nasz świat, komunikowanie się znajduje się bodaj na najważniejszym miejscu. Obecnie nie można sobie wyobrazić życia bez e-maili czy Internetu w ogóle, a przecież WWW nawet nie istniała do początku lat dziewięćdziesiątych. Przedtem komunikacja z osobami znajdującymi się na drugim końcu świata była procesem powolnym, żmudnym, skomplikowanym i nader kosztownym. Dzisiaj wystarczy kliknąć Wyślij. No i nie zapominajmy, że jest jeszcze oprogramowanie ułatwiające pogawędki, które pozwala na prowadzenie bezpośrednich rozmów z ludźmi mieszkającymi na Alasce, i to bez konieczności windowania rachunku na orbitę. Jeszcze bardziej rozwija się komunikacja głosowa, wraz z wideokonferencjami, które pozwalają słyszeć i jednocześnie widzieć osobę, z którą rozmawiamy.

Wideokonferencje mogą przywoływać obrazy wideotelefonów z projekcją ery kosmicznej, ale technologia ta już dzisiaj jest z powodzeniem wykorzystywana przez wiele firm. Zamiast wysyłać ludzi na inny kontynent tylko po to, żeby przeprowadzić godzinne spotkanie, można załatwić całą kwestię za sprawą komputera. Można ją także wy-

## Co się stanie z pecetem, opowiada... Peter Molyneux, Lionhead Studios

Wraz z długo oczekiwaną premierą Black & White (recenzja na stronie 78), przyszedł czas, aby poznać trochę głębiej Peterowi Molyneux. Zapytaliśmy go, co sądzi o grach komputerowych i czego możemy spodziewać się w przyszłości.

Pecet był oryginalnie maszyną biurową i, jak wyjaśnia Peter, karty 3D i inne rozmaite ciekawostki to bardzo świeże wynalazki: "Jeśli mówią o grach, komputer PC rozpoczął swe życie dopiero pod koniec lat osiemdziesiątych. Przedtem wszystko opierało się na grafice CGA. Kiedy przeniosłem grę Populous na platformę PC, musiałem przygotować czarno-białą wersję, gdyż na tyle pozwalały możliwości sprzętowe pecetów."

Peter uważa, że gry są w znacznej mierze odpowiedzialne za olbrzymią moc obliczeniową dzisiejszych maszyn. "Każdą piękną grafiką, którą widzisz, każdy świetny efekt dźwiękowy, który słyszysz, został stworzony specjalnie dla gier", mówi. "Firmy, takie jak Creative czy nVIDIA, nie istniałyby, gdyby nie przemysł gier - popchnęliśmy peceaty w rejon, w które przenigdy sam by nie dotarli." Ale czy komputery i konsole to nie jedno i to samo w dzisiejszych czasach? Peter zaprzecza. "Produkując grę na PC, wiesz, że ktoś będzie siedział i grał w nią przez trzy, cztery godziny, a nie dziesięć minut", wyjaśnia. "Jest to zupełnie inne przeżycie. W konsolach wiesz dokładnie, co możesz zrobić, a czego nie, więc nie możesz dostawić jeszcze jednego drzewa, bo to spowoduje problemy z szybkością. W przypadku peceta nie dodajesz następnego drzewa - dodajesz cały las. Wiesz, że po premierze nie będzie to już komputer z zegarem 350 MHz, ale na przykład 500."

Komputery PC bardzo szybko się starzeją. Czy takie szalone tempo zmian jest problemem dla projektantów takich jak Peter? "Może to być zbawieniem, jak i przekleństwem", przyznaje. "Możesz rozpocząć projekt, o którym ludzie będą mówili, że jest zbyt ambitny, a nawet głupio ambitny, ale technologia PC bardzo szybko nadgoni stratę. Czasami, jak zaczynasz projekt, nie jesteś dostatecznie ambitny. Właśnie dlatego tak wiele gier ma opóźnienia (śmieje się), zdajesz sobie sprawę, że możesz posunąć się coraz dalej. Oczywiście, jeśli jesteś zbyt ambitny, możesz wydać grę i tylko kilku milionerów, których stać na zakup Pentium 3000, będzie mogło w nią zagrać!"

Peter uważa, że gry staną się jeszcze lepsze w ciągu najbliższych lat. "Będą głębsze i o wiele bardziej szczegółowe", mówi. "Projekty, nad którymi się zastanawiam, są tak... bezkresne! Jeżeli naprawdę chcemy, aby ludzie grali w nasze gry, musimy ciągle się rozwijać - będzie mniej wielkich skoków, ale o wiele więcej subtelnych innowacji."

Czy oznacza to, że przełomowe gry przyszłości będą strzelankami FPS? Peter uważa, że nie. "Nigdy tak naprawdę nie mówi się tego wprost, ale gry odnoszące największy sukces, te, które biją rekordy sprzedaży, to tytuły, takie jak: The Sims, Theme Park... Tego trzeba się trzymać. Gry, takie jak The Sims odnoszą taki sukces, gdyż wchodzą na rynek, na którym innym się nie udaje. Nie znam dokładnych liczb, ale wyprodukowano około 250 milionów procesorów Pentium III, a jedną trzecią z tego trafiła do domów. Jednak gier sprzedano zaledwie 2 miliony - to mniej niż jeden procent rynku. To nie jest koniec peceta - jeszcze nie widzieliśmy jego początku."



## Gdzie byłyby gry bez peceta?

### Wczoraj

Dungeons and Dragons, chichrzyk i bierki.



### Dzisiaj

Deus Ex, Counter-Strike, Quake III, Dasyć

nie najnowszych produkcji filmowych na ekranie peceta, a następnie odwiedzenie oficjalnej strony internetowej, na której można znaleźć dodatkowe informacje o filmie albo podyskutować z innymi kinomanami. Kolejną branżą, która przeżywa niesamowite zmiany, jest muzyka. Oprogramowanie ProTools jest regularnie wykorzystywane w celu zamiany atonalnych pochrząkiwań gwiazd oper mydlanych w coś nieco - ale niewiele - bardziej melodyjnego. Studia nagraniowe stają się coraz bardziej skomputeryzowane. Piosenki są prawie zawsze cięte i zmieniane na komputerach, a w celu muzyków tworzy swoje brzmienia z wykorzystaniem cyfrowych sekwenserów, syntezatorów i samplerów. Niektóre zespoły - jak na przykład Blur, Radiohead czy U2 - łączą muzykę cyfrową z bardziej tradycyjnymi instrumentami, ale całe rzesze domowych królów techno odkryło, że nawet najskromniejszy pecet ma o niebo większe możliwości niż cokolwiek, z czego w swoim czasie mogli skorzystać The Beatles.

Jednak nie tylko proces nagrywania brzmień ulega zmianom. Muzyka przenosi się do Internetu i zapewne niewiele czasu minie, zanim tradycyjne płyty zostaną wyparte przez programy do ściągania plików. Ostatnie kontrowersje z serwisem Napster dowiodły, jak barzo popularne stało się rozpo-



# 1993

Doom! Doom! Doom! Gry już nigdy nie będą takie same. Powstają przeglądarki Mosaic i Lynx; wymyślono MPEG-a, a notebooki otrzymują napędy CD-ROM. Apple wprowadza swój organizer Newton.



# 1994

Windows 95 i Netscape Navigator trafiają pod strzechy, portal Yahoo! rozpoczyna działalność; powstają dyski Zip. Pojawiają się pierwsze żarty o Pentium, tyle że wcale nie są śmieszne.



# 1995

Toy Story - film w całości wykonany w technice komputerowej zdobywa szturm kina. Intel sprzedaje układy Pentium Pro, Real-

Audio zostaje użyte po raz pierwszy, a Microsoft ujawnia swą tajną broń: Microsoft Bob dla Windows.



# 1996

Mac OS 8 chybotce na horyzoncie; pojawia się DVD i pierwsze modemy 56K oraz karty SVGA. Trwają prace nad Windows NT4. Technologia Push pokrzykuje: "Nigdy więcej surfowania!". Nikt nie słucha.



# 1997

AMD wprowadza układ K6, Intel odpowiada na to technologią MMX i procesorem Pentium II. Apple wprowadza Mac OS 8, a Microsoft zaczyna przebąkać o Windows 98.



# 1998

Apple prezentuje iMac, udowadniając, że komputer nie musi być beżowy. Producenci pecetów potrzebują dwóch lat na zrozumienie aluzji. Windows 98 rozpoczyna życie.





korzystać do przesyłania "na żywo" obrazu z miejsc wypadków do odpowiednich władz i tym podobnych.

przeżywa obecnie istny boom. Ludzie tworzą swoje własne Weblogi, publikują e-ziny, zbierają tematy za czerpięte ze starych seriali, a także na wiele innych sposobów przekazują swoje myśli w formie HTML.

Oczywiście, istnieje także ciemna strona tak'ego zjawiska. Z racji tego, że Internet jest Siecią globalną, rządy nie zawsze mogą uporać się z problemami takim jak blokowanie twardej pornografii, zapobieganie kradzieży w stylu Napstera czy unikanie płacenia podatków za zakupy zrobione za granicą. Szybkość rozwoju pozostawia regu.ację wielu spraw prawnych daleko w tyle i działalność Sieci będzie w najbliższych latach należeć do głównych wyzwań dla polityków na całym świecie.

Byliśmy już świadkami wielu niewiarygodnych wydarzeń w Internecie - złych i dobrych, ale stanowią one tylko czubek góry lodowej. Świat staje się coraz bardziej usieciowiony, wraz z tym, jak otaczamy się internetowymi gadżetami, czyli bezprzewodowymi cudeńkami i szerokopasmowymi łączami. Za kilka lat komputery PC albo coś, co ewentualnie zajmie ich miejsce, będą stanowić centrum zainteresowania każdego domu.

### Dokąd zmierzasz?

Łatwo jest uznać peceta za rzecz normalną i wcale nienadzwyczajną, ale w tym szarym i niepozornym pudełku kryje się bardzo złożone urządzenie. W jednej obudowie

## Gdzie byłaby komunikacja bez peceta?

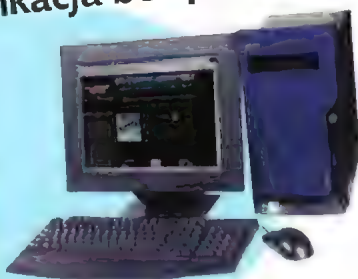
### Wczoraj

Gółębie pocztowe, poczta pantoflowa i tam-tamy.



### Dzisiaj

E-mail, Internet i video-konferencje.



### Dzisiaj

E-mail, Internet i video-konferencje.



Ceny Pentium 4 spadają, a nowe układy są już w drodze. Windows Whistler i Office 10 pojawiają się jeszcze w tym roku, gra Black & White jest prawie skończona, a szybki Internet ma szansę się rozprzestrzenić. Yippee!

# 1999

Histeria Y2K szaleje - wszyscy zginiemy! Pentium III w sprzedaży, AMD kontrałkuje swoim Athlonem, a IBM wprowadza największy twardy dysk na świecie: 73,4 GB.



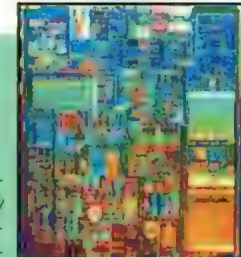
# 2000

Pluska milenijna nikogo nie zabija, chociaż rząd USA próbuje uśmiercić Microsoft. Apple prezentuje grzejnik o nazwie G4, AMD wprowadza Durona, Intel zaczyna straszyć P4, a my wszyscy gramy w Deus Ex.



# 2001

Ceny Pentium 4 spadają, a nowe układy są już w drodze. Windows Whistler i Office 10 pojawiają się jeszcze w tym roku, gra Black & White jest prawie skończona, a szybki Internet ma szansę się rozprzestrzenić. Yippee!



### Przetaktuj swój procesor

# Overclocking

Możesz mieć szybszy komputer za darmo. Przetaktowanie to wspólna rzecz i aby jej spróbować, nie trzeba wcale znać zestawu wewnętrznych instrukcji procesora.

Oprac. Tomasz Pasich

Niezależnie od tego, jaki masz komputer, możesz przyspieszyć jego pracę. Jednak dodanie RAM-u kosztuje, wymiana procesora to duży wydatek, zaś ponowna instalacja Windows jest pracochłonna i w najlepszym razie wystarczy na kilka miesięcy. Przetaktowanie procesora - silnika twojego komputera - jest najbardziej bezproblemowym i całkiem sensownym sposobem dodania prędkości za darmo. Mało kto zdaje sobie bowiem sprawę, że procesor oznaczony jako 600 MHz może często pracować równie dobrze z częstotliwością 700, a nawet 800 MHz.

Jest to spowodowane kilkoma czynnikami. W procesie produkcji tysiące procesorów są umieszczone na jednej dużej płycie, z której są następnie wycinane za pomocą ciałemtowej płyty. Z powodu związanego ze sposobami ich wytwarzania bardzo często nie wszystkie z nich pracują z tą samą szybkością. Mając partię układów, z których dziewięć na dziesięć pracuje po-

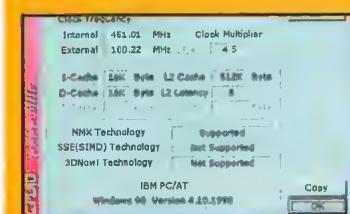
prawnie z częstotliwością 800 MHz, producent może oznaczyć wszystkie jako 700 MHz, zamiast wyszukiwać ten jeden, który pracuje wolniej. Po drugie, niektórzy uważają, że producenci świadomie zaniżają prędkość procesorów, aby za pomocą procesorów o niższej specyfikacji podtrzymać popyt w górnym segmencie rynku. Niezależnie od tego, jaka jest prawda, prawdopodobnie można zmusić procesor w twoim komputerze, aby pracował szybciej.

Na początek powinieneś poznać trzy wartości: obecną częstotliwość procesora, prędkość magistrali płyty głównej i mnożnik częstotliwości. Prawdopodobnie znasz już te wartości, ale aby być ich pewnym, dobrze jest skorzystać z programu diagnostycznego WPCUID, który znajduje się na dołączonej do numeru płyty CD-ROM. Jeżeli twój komputer jest stosunkowo nowy, ma prawdopodobnie płytę główną wyposażoną w magistralę systemową (FSB) o częstotliwości 100 MHz. Przy procesorze, powiedzmy, 500 MHz mnożnik częstotliwości wynosi 5x. Odpowiednie równanie to: FSB x mnożnik = częstotliwość procesora.

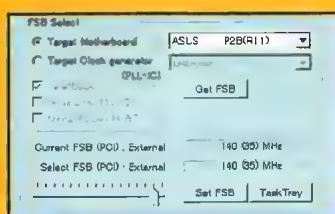
## Tabela przetaktowywania

Co możesz wycisnąć ze swojego komputera, zanim eksploduje? Sprawdź częstotliwość FSB i odczytaj w odpowiadającym jej wierszu aktualną częstotliwość procesora. Liczba powyżej wskazuje, co zyskasz po podniesieniu prędkości FSB o jeden stopień.

Częstotliwość magistrali															
150	150	225	300	375	450	525	600	675	750	825	900	975	1050	1125	1200
133	133	200	266	333	400	466	533	600	667	733	800	866	933	1000	1066
112	112	168	224	280	336	392	448	504	560	616	672	728	784	840	896
100	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800
90	90	135	180	225	270	315	360	405	450	495	540	585	630	675	720
83	83	125	166	208	250	291	333	374	415	457	498	540	581	623	664
75	75	113	150	188	225	263	300	338	375	413	450	488	525	563	600
66	66	100	133	166	200	233	266	300	333	366	400	433	466	500	533
60	60	90	120	150	180	210	240	270	300	330	360	390	420	450	480
	x1	x1.5	x2	x2.5	x3	x3.5	x4	x4.5	x5	x5.5	x6	x6.5	x7	x7.5	x8
Mnożnik															



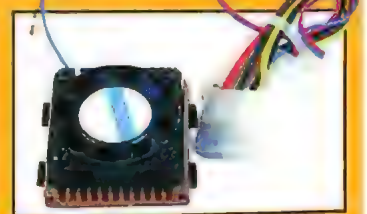
**1** Pobierz i zainstaluj program WPCUID, który znajdziesz na naszej płycie CD-ROM. Uruchom go i zanotuj częstotliwość procesora i częstotliwość magistrali systemowej. Znajdź odpowiadającą tym wartościom pozycję w tabeli zamieszczonej wyżej.



**2** Znajdź ustawienia procesora w BIOS-ie (naciśnij [Del]) podczas uruchamiania komputera lub sprawdź w instrukcji obsługi płyty głównej, jak zmienić częstotliwość magistrali systemowej. Możesz też zainstalować program SoftFSB z dołączonej do numeru płyty CD-ROM.

100	667	733	800	866	933
04	560	616	672	728	784
50	500	550	600	650	700
05	450	495	540	585	630
74	415	457	498	540	581
38	375	413	450	488	525

**3** Sprawdź w tabeli liczbę bezpośrednio nad pozycją odpowiadającą twojemu komputerowi - to prędkość procesora, jaką otrzymasz. Za pomocą jednej z trzech metod opisanych w Kroku 2 zwiększ częstotliwość magistrali systemowej płyty głównej do wskazanego poziomu.



**4** Uruchom ponownie system i pozwól na załadowanie Windows. Włącz defragmentację dysku albo podobne narzędzie na pół godziny, aby upewnić się, że wszystko jest w porządku. Jeżeli komputer zawiesi się lub nastąpi pad systemu, nie zalamuj się. Zanim powrócisz do starych ustawień, spróbuj zamontować na procesorze większy wentylator, który polepszy chłodzenie.

### Prędkość może zabić

Przetaktowanie procesora o około 10 do 20 procent nie powinno spowodować żadnych uszkodzeń. Większa zmiana może jednak wywołać niestabilność systemu, a nawet trwałe uszkodzenie układu. Procesor jest zwykle gorący, zaś przetaktowanie powoduje, że jego temperatura wzrasta, dlatego też bardzo ważne jest zapewnienie odpowiedniego chłodzenia. W innym razie może nawet dojść do uszkodzenia procesora! Przetaktowywanie nie jest oficjalnie zalecane przez AMD, zaś Intel wręcz je odradza. Aha, musisz też wiedzieć, że przetaktowanie procesora może spowodować utratę gwarancji. Zatem - jeśli chcesz, ryzykuj. Ale nie mów, że nie ostrzegaliśmy!

### Przyspieszanie

Aby zmienić prędkość procesora, konieczna jest zmiana któregoś z elementów powyższego równania. Ponieważ najnowsze procesory Intel'a mają zablokowany mnożnik częstotliwości, skoncentrujemy się na kombinacjach z prędkością FSB. Najprostszym sposobem zmiany jej prędkości jest zmiana dokonana w BIOS-ie komputera. Podczas uruchamiania systemu naciśnij [Del] i sprawdź, czy w ustawieniach procesora jest opcja umożliwiająca zmianę częstotliwości FSB. Jeśli jest, masz szczęście. Jeśli nie, musisz poszukać w instrukcji obsługi płyty głównej ustawień zworek, które będziesz musiał przestawić. Możesz także użyć darmowego programu SoftFSB - dostępny na naszej płycie CD-ROM lub na stronie [www.tweaktiles.com](http://www.tweaktiles.com) - który pozwala na zmianę prędkości FSB z poziomu Windows bez konieczności ponownego uruchamiania systemu.

### Zmiany, zmiany

Wiesz już, jak zmieniać. Teraz musisz wiedzieć, na co. Przejdź do tabeli przetaktowywania i znajdź odpowiednią prędkość swojej FSB. Następnie przesuwaj się wzdłuż wiersza tabeli do momentu, aż nie będziesz mógł znaleźć swojego mnożnika częstotliwości. Aby przetaktować procesor, po prostu przesuń się o jedno miejsce do góry. Jeżeli masz Pentium 600 pracujący na magistrali 100 MHz, zwiększ częstotliwość magistrali na 112 MHz i już masz Pentium 672. Jeżeli uruchomisz system ponownie i komputer będzie pracował stabilnie przez przynajmniej pół godziny, to gratulacje - udało ci się. Jeżeli system się zawiesza lub odmawia posłuszeństwa, możesz spróbować kilku rozwiązań. Procesory podczas pracy nagrzewają się, a przetaktowanie powoduje, że nagrzewają się jeszcze bardziej. Spróbuj zintensyfikować chłodzenie, instalując dodatkowe wentylatory. Oczywiście, możliwe jest jeszcze większe przyspieszenie, lecz zależy ono od kilku różnych czynników, takich jak: marka procesora, płyty głównej, stabilność RAM i karty graficznej przy wyższych częstotliwościach FSB oraz pozycji Jowisza w znaku. Bliźnięt. □



## Nowości Sprzętowe

Tania dwunastka



Acer CRW 1232A to następny na rynku napęd CD/RW nagrywający płyty CD z prędkością 12-krotną, CD-RW kasuje i nagrywa płyty z prędkością 8-krotną, a prędkość odczytu płyt CD wynosi 32x. Nagrywarka wyposażona jest w technologię Seamless, zapobiegającą występowaniu błędów opróżnienia bufora pamięci (tzw. under-run buffer error) i zwiększającą komfort pracy podczas nagrywania.

Technologia Seamless jest jedną z trzech technologii tego typu stosowanych w nagrywkach. Pozostałe to Just Link (zastosowana w napędach CD/RW Ricoh) i Burn Proof (w nagrywkach m.in. Liteon). Acer CRW 1232A jest urządzeniem wewnętrznym z interfejsem ATAPI. Zastosowano w nim 4 MB bufor pamięci. Sprzedawany jest w opakowaniu wraz z oprogramowaniem Nero Burning Rom, Ahead InCD, śrubkami do montażu, kabelem audio i czystą płytą CD-RW. Sugerowana cena dla użytkownika końcowego wynosi: 690 zł z VAT.

www.cezar.pl

## Burn, baby burn!



Firma Hewlett-Packard wprowadza na rynek swój pierwszy wielofunkcyjny napęd CD-RW/DVD-ROM, aby dać użytkownikom komputerów PC możliwość odczytywania dysków DVD-ROM i nagrywania dysków CD-RW za pomocą jednego urządzenia. Ponadto HP wprowadza również najwyższej klasy wewnętrzną nagrywarkę CD 16x przeznaczoną dla zaawansowanych użytkowników, którym zależy na jak największej szybkości zapisu.

Pierwszy wielofunkcyjny napęd HP CD-Writer DVD Combo 9900ci został zaprojektowany dla użytkowników pragnących używać jednego tylko napędu do odczytywania dysków DVD-ROM, odtwarzania filmów z płyt DVD, a także wielokrotnego zapisywania i odtwarzania dysków CD. Dysponując możliwością odczytywania dysków DVD-ROM (12x10x32x8x)(1), napęd HP CD-Writer DVD Combo 9900ci pozwala użytkownikowi na realizowanie wielu funkcji za pomocą tylko jednego wbudowanego w komputer urządzenia, a także na korzystanie z dołączanego do napędu oprogramowania odtwarzacza DVD. Oprogramowanie to pozwala odtwarzać filmy wysokiej jakości na multimedialnym komputerze PC.

Firma HP ogłosiła również wprowadzenie na rynek nowej i wydajnej wewnętrznej nagrywarki HP CD-Writer 9710i (16x10x40)(2), oferującej jedną z najwyższych osiągniętych obecnie szybkości zapisu i pozwalającej użytkownikowi na zapisanie 650 MB danych lub 74 minut nagrań muzycznych na płycie CD w ciągu zaledwie

## HP LaserJet 1200

**Gdy chcemy wydrukować efekty swojej pracy, czyli wszelkiego rodzaju dokumenty, arkusze, rysunki czy zdjęcia, zawsze korzystamy z drukarki. Najczęściej są to urządzenia, które wykorzystują różne rodzaje atramentu, w tym także kolorowy. Co zrobić, gdy nie potrzebujemy barwnych wydruków, a zależy nam na szybkości oraz jakości?**

Maciej Lewczuk

Do tego typu zadań doskonale nadają się drukarki laserowe, a znakomitą ich przedstawicielką jest HP LaserJet 1200. Jest to najnowszy model drukarek przeznaczonych do pracy w domu oraz małych biurach. Model 1200 zastąpił znane od lat urządzenia z serii 1100, które pomimo kilku drobnych wad charakteryzowały się wieloma zaletami, uniwersalnością oraz wysoką niezawodnością. Testowana drukarka w znacznym stopniu odbiega wzornictwem od poprzedniczki, a ponadto zajmuje znacznie więcej miejsca na biurku. Dzieje się tak między innymi dlatego, że kasę na papier montuje się z przodu, a jej część wystaje na zewnątrz. Jest to rozwiązanie zaczerpnięte z bardziej profesjonalnych urządzeń. Aby się przekonać, czy pozostałe elementy również są porównywalne do urządzeń dla zawodowców, przystąpiliśmy do montażu całości: włożyliśmy kasę z tonerem, co jest zadaniem bardzo prostym, oraz podłączyliśmy podajnik z papierem. Drukarka pobiera dane z komputera przez przewody LPT lub USB, co pozwoli na jej zastosowanie do niemal każdego komputera. Sprawdziliśmy rodzaj współpracy z obydwioma interfejsami i wniosek jest taki, że zastosowanie jednego czy drugiego nie ma większego wpływu na szybkość drukowania. Model DeskJet 1200 wyposażono w osiem megabajtów pamięci ROM oraz taką samą porcję RAM-u. Co ciekawe, wielkość tej ostatniej można zwiększyć, instalując w specjalnym gnieździe moduł dodatkowy, którego pojemność może sięgać od 8 do 64 megabajtów. Pamięci to stupinowe kości SO-DIMM pracujące przy prędkości przynajmniej 66 MHz.

Sterowniki, wraz z programami obsługi, zaopatrzone w pełną wersję polską, dzięki czemu podczas instalacji, jak i pracy na co dzień, każdy użytkownik będzie mógł bez problemów konfigurować urządzenie. Barożo ważnymi i przydatnymi elementami oprogramowania drukarki są samouczki oraz rozbudowana dokumentacja w wersji elektronicznej. Dzięki niej można rozpracować każdą, nawet najbardziej zaawansowaną, funkcję oraz dowiedzieć się właściwie wszystkiego na temat dotyczące drukowania.

Drukarka charakteryzuje się maksymalną prędkością druku wynoszącą do czterech stron na minutę oraz niebywale szybkim czasem wydruku pierwszej strony, wynoszącym dziesięć sekund. Co prawda, gdy chcemy umieścić na papierze rysunek czy zdjęcie w dużej rozdzielczości, to na wydruk poczekamy nawet do kilkudziesięciu sekund. W opcjach jest możliwość wyboru szybkości druku, przy czym w obydwu sytuacjach rozdzielczość wynosi tysiąc dwieście punktów na cal i otrzymywane wyniki

różnią się nieznacznie jakością. Można także wybrać rozdzielczość sześćdziesiąt punktów na cal, co pozwoli znacznie bardziej skrócić czas oczekiwania na wydruk grafiki, a ponadto to, co otrzymamy, niewiele będzie się różniło od efektów uzyskanych przy wyższych trybach. Oczywiście nie zapomniano o oszczędnych lub osobach często korzystających z wydruków próbnych i udostępniono wybór opcji ekonomicznej. W tym trybie wydruki grafiki nie przedstawiają się już tak dobrze, a tekst nie jest tak czytelny, lecz w zasadniczym stopniu oszczędza zawartość tonera. Projektanci nie zapomnieli także o możliwości wyboru nośnika, na jaki mają być nanoszone obrazy, czyli wszelkiego rodzaju papierów, kartonów, folii czy nawet nalepek. Na każdym dokumencie można bez problemu umieścić tak zwany znak wodny, czyli ledwie widoczny tekst, dzięki któremu można w pewnym sensie "podpisać" tworzony tekst czy arkusz.



Model 1200 zastąpił już nieco wystarżoną linię drukarek oznaczonych symbolem 1100.

Podczas testów drukarka zachowywała się poprawnie i ani razu nie zdarzyły się przykre wypadki typu zakleszczenie się papieru, kopert czy problemów z komunikacją pomiędzy sterownikiem a urządzeniem. Jednym z kilku niewielkich mankamentów jest dość głośna praca mechanizmów drukarki, co też nie znaczy, że nie można usłyszeć własnych myśli. Po prostu jest głośniejsza niż inne drukarki atramentowe.

HP DeskJet 1200 jest udanym urządzeniem, w którym nie udało się, według nas, pozbyć kilku drobnych wad, które jednak nie wpływają w znacznym stopniu na pozytywną ocenę całości jako konstrukcji godnej zastępstwa za model 1100.

HP LaserJet 1200	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Format wydruku: do 215 x 355 mm	Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.
Maksymalna rozdzielczość: 1200 dpi	Altejo Jerozolimskie 181
Podłączenie: LPT, USB	02-222 Warszawa
Technologia druku: laserowa	tel. (0 22) 608-77-00
Bufor: 8 MB ROM + 8 MB RAM	faks: (0 22) 608-76-00
Waga: 7,3 kg	
Dodatkowe: gniazdo na moduł SO-DIMM	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• krótki czas rozgrzewania asera	• zajmuje sporo miejsca na biurku
• świetna dokumentacja i pomoc	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.hp.com.pl	1950 zł

Laserem pisać

Saitek Perfekcja Kontroli

Saitek Perfekcja Kontroli

Podzzerwienią też można

## A4Tech IRSW-25 oraz IRW-25



**Wiele już było myszy komunikujących się z komputerem bezprzewodowo. Wykorzystywano do tego celu promienie podczerwone lub fale radiowe. Jednakże większość tego typu konstrukcji okazała się zbyt droga i "szary" użytkownik nie mógł sobie pozwolić na zakup tego typu akcesoriów.**

Mike-L

O rozwiązanie tego problemu pokuśiła się firma A4Tech, prezentując dwa modele myszy: IRSW-25 oraz IRW-25. W niniejszym tekście postaram się zaprezentować czytelnikom CD-A obie konstrukcje.

Jako pierwsze testowaliśmy urządzenie IRSW-25. Obudowę myszy zaprojektowano z wielką dbałością o ergonomię pracy, dzięki czemu z urządzenia mogą korzystać osoby o małych, jak i stosunkowo dużych dłoniach. Dwa duże przyciski są "twardsze" od innych modeli tej firmy, dzięki czemu nie ma ryzyka uruchomienia przypadkowej opcji w aktywnej aplikacji. Zamontowana rolka ma za zadanie ułatwić przewijanie tekstu lub ekranu w przeglądarkach internetowych. Działła ona jednak już przy delikatnym nacisku, dlatego też często zdarzają się nieplanowane i irytujące użytkownika przesunięcia ekranu. Rolka jest jednocześnie trzecim przyciskiem.

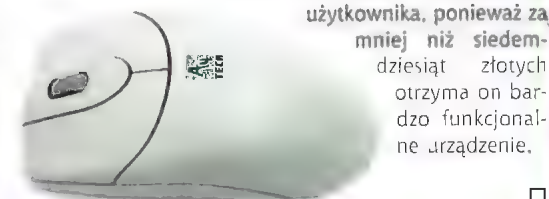
Model oznaczony symbolem IRW-25 jest wzbogaconą wersją poprzedniczki. Producent dodał po prostu drugą rolkę, którą można wykorzystać do sterowania dodatkowymi opcjami. Wszystkie klawisze oraz funkcje kółka można kontrolować za pomocą dołączonego na dyskiectce sterownika. Ponadto znajdziemy tam program udostępniający takie opcje jak NetJump oraz LuckyJump. Są to swego rodzaju zbiory funkcji, dzięki którym użytkownik otrzymuje możliwość uruchamiania wybranych aplikacji lub opcji systemu operacyjnego bez konieczności żmudnego klikania opcji w kolejno otwieranych oknach menu. Dzięki temu



zyskujemy na czasie, a praca z komputerem staje się szybsza i

Kupując myszy otrzymujemy krótką broszurkę w języku polskim, dzięki której można dowiedzieć się o podłączeniu i uruchamianiu poszczególnych elementów oraz poznać zasadę ich działania. Kolejne akapity przeprowadzają użytkownika przez procedurę instalacji sterowników w systemie Windows oraz ustalenie opcji dla funkcji LuckyNet i LuckyJump.

A4Tech IRSW-25 oraz IRW-25 to bardzo udane konstrukcje, których cena na pewno nie powinna odstraszyć przeciętnego użytkownika, ponieważ za mniej niż siedemdziesiąt złotych otrzyma on bardzo funkcjonalne urządzenie.



A4Tech IRW-25	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Technologia: optyczna	Multiflex Sp. z o.o.
Podłączenie: port PS/2	30-390 Kraków
Zasięg: 200 cm	ul. Żabia 65 D
Liczba przycisków: 2 + 1 (rolka)	tel. (012) 262-41-14
Dodatkowe: 2 rolki (jedna pełni funkcję przewijania)	faks: (012) 262-41-16
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• dobra rolka	• zły, mały opór rolki
• dobry sterownik i użyteczność	
• to ceny	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.a4tech.com.pl	67 zł

A4Tech IRSW-25	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Technologia: optyczna	Multiflex Sp. z o.o.
Podłączenie: port PS/2	30-390 Kraków
Zasięg: 200 cm	ul. Żabia 65 D
Liczba przycisków: 2 + 1 (rolka)	tel. (012) 262-41-14
Dodatkowe: rolka	faks: (012) 262-41-16
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• przystępna cena	• zły, mały opór rolki
• system oszczędzania energii	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.a4tech.com.pl	63 zł

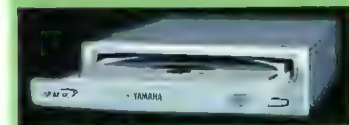
## Nowości Sprzętowe

około 5 minut. Napęd jest wyposażony w kompletny pakiet oprogramowania i jest idealnym rozwiązaniem dla klientów chcących uzyskać wydajność wyższą niż oferowaną przez dotychczas używaną przez nich nagrywarkę.

HP CD-Writer 9710i oraz HP CD-Writer DVD Combo 9900ci mają pojawić się w sprzedaży w połowie marca tego roku. HP oferuje cały szereg nagrywarek CD przeznaczonych dla każdego, począwszy od nowicjusza, a skończywszy na doświadczonym miłośniku komputerów. Oferta HP zawiera również zewnętrzny, przenośny napęd USB, podłączany w trybie Plug-and-Play (podłącz i pracuj), a także wewnętrzne i zewnętrzne napędy SCSI oraz różnorodne napędy IDE.

www.hp.pl

## Najszybsza



Yamaha wyprodukowała pierwszy na świecie napęd CD-RW zapisujący płytki z prędkością 20x!

Nowa nagrywarka ma być zaprezentowana podczas targów Cebit w Hanowerze. Urządzenie zapisuje płytki CD-R z prędkością 20x, płyty CD-RW z prędkością 10x, a odczyt CD-ROM przebiega z czterdziestokrotną prędkością. Obszerny 8 MB bufor danych gwarantuje ich stabilny zapis.

Zapis jest dodatkowo chroniony poprzez zastosowanie nowej technologii o nazwie Safe Burn™. Technologia ta nie tylko zapobiega powstawaniu błędów buffer underrun, ale powoduje, że płytki zapisywane są z możliwie najwyższą jakością, bez względu na zastosowaną prędkość. Ponadto dzięki funkcji Optimum Write Speed Control prędkość zapisu dopasowywana jest do rodzaju płytki, a także uwzględniana jest pojemność nośnika.

Docelowo urządzenie dostępne będzie w pięciu różnych wersjach. Jako pierwszy na początku drugiego kwartału ma się pojawić na rynku wewnętrzny napęd z interfejsem ATAPI - model CRW2200E. Ceny nie są jeszcze znane.

www.alstor.com.pl

## Plazma od NEC-a

PlasmaSync 61MP1 to nazwa sześćdziesięciocalowego wyświetlacza plazmowego wyprodukowanego przez fabryki firmy NEC. Przekątna wynosząca ponad półtora metra zapewnia odpowiedni odbiór obrazu nawet w bardzo dużych pomieszczeniach. Rozdzielczość ekranu wynosi 1365 na 768 punktów, co zapewnia odpowiednie parametry do pracy z komputerem oraz tunerem HDTV. Według analityków firmy monitor ten będzie najczęściej wykorzystywany w salach konferencyjnych oraz portach lotniczych.

www.nec-cebit.com

## FlexBank

Am29DL640 to moduł pamięci flash opracowanej i wyprodukowanej przy zastosowaniu



## Nowości Sprzętowe

najnowszej technologii nazwanej FlexBank, a opracowanej przez inżynierów z laboratoriów firmy AMD. Dzięki temu rozwiązaniu pamięci tego typu można użytkować przy znikomym nakładzie energii oraz myśli technicznej, gdyż ich integracja z urządzeniami przenośnymi, bo takie ma być ich zastosowanie, będzie łatwiejsza niż dotychczas. Technologia FlexBank pozwoli na jednoczesne operacje na kilku bankach bez opóźnień wynikających z przetwarzania dostępu do poszczególnych banków.

www.amd.com

### Zoom 10x



Możliwością dziesięciokrotnego powiększenia optycznego oraz dwudziestokrotnego cyfrowego charakteryzuje się jedna z najnowszych konstrukcji cyfrowych aparatów fotograficznych produkowanych przez firmę Olympus. Model ten nosi nazwę Camed'a C-700 Ultra Zoom i jest wyposażony w matrycę zawierającą dwa miliony sto tysięcy komórek światłoczułych. Dane przechowywane są na kartach SmartMedia, a pojemność dołączonego do zestawu nośnika wynosi osiem megabajtów. Ze standardowym pecetem dane wymieniane są poprzez przewód zakończony wtyczkami USB, dzięki czemu proces instalacji oraz ładowania jest naprawdę prosty. Nowoczesne technologie zastosowane przy konstruowaniu tego urządzenia pozwoliły nie tylko zapisywać pojedyncze zdjęcia, ale także krótkie filmy. Konfiguracji parametrów aparatu oraz kadrowania dokonuje się za pomocą wyświetlacza ciekłokrystalicznego o przekątnej półtora cala. Cena tego cacka ma nie przekroczyć wartości siedmiuset dolarów.

www.olympus.com

### Drukująca podkładka



Mouse Pad Label Printer to jedno z dziwniejszych urządzeń prezentowanych przez firmę Casio. Jest to mimo wszystko dość ciekawa konstrukcja, gdyż wszyscy, którzy często potrzebują różnego rodzaju etykiet, nalepek czy kodów kreskowych, powinni się nią zainteresować. Dzięki specjalnemu sterownikowi wystarczy zaznaczyć dowolny tekst na ekranie i za pomocą prawego

Czarna i biała, a może szara i srebrnawa?

# ART AK-11B i AK-11M

**Kolejny artykuł o klawiaturach. Nie za dużo tego? Bynajmniej, gdyż dzięki temu czytelnicy mają możliwość poznania naszej opinii o różnych produktach w jednym numerze i w ten sposób mogą łatwiej znaleźć takie urządzenie, które będzie im odpowiadać.**

Maciej Lewczuk

**N**a polskim rynku pojawiło się ostatnimi czasy wiele nowych, ciekawych klawiatur komputerowych, co spowodowało, że osoby pragnące nabyć takowe urządzenia stanęły przed wyborem jednej z wielu "rewelacyjnych" konstrukcji. W niniejszym tekście przybliży dwa urządzenia sygnowane logo ART, a nazwane po prostu symbolami AK-11B oraz AK-11M.

Pierwsza z klawiatur, ART AK-11B, jest niemal identyczna jak klawiatura, które montuje się w komputerach typu laptop lub notebook. Dzięki pominięciu osobnego bloku klawiszy numerycznych i zintegrowaniu ich z resztą przycisków znacznie ograniczono gabaryty urządzenia. Umieszczając w prawym górnym rogu gumowy krążek, którego zadaniem jest obsługa kursora myszy, oraz w lewym gór-



nym rogu dwa klawisze zastępujące przyciski myszy stworzono całkiem ciekawą i niezbyt wielką konstrukcję. Co ciekawe, AK-11B nie posiada przewodu łączącego ją z komputerem, a to dzięki zastosowaniu nadajnika i odbiornika fal podczerwonych. Cztery baterie AAA montowane w klawiaturze pozwalają na jej swobodną pracę przez kilka miesięcy. Ciekawostką jest także przyporządkowanie klawiszom funkcyjnym (F1-F12) alternatywnych opcji, dzięki którym można uruchamiać i sterować internetowo-multimedialnymi aplikacjami komputera. Wśród nich znajduje się uruchamianie przeglądarki WWW, trybu DOS oraz sterowanie odtwarzaczami multimedialnymi.

ART AK-11M jest prawie typową klawiaturą multimedialną. Prawie, ponieważ zawiera kilka opcji, które zdecydowanie

wyróżniają ją na tle innych, podobnych konstrukcji. Na pierwszy rzut oka widać, że jest ona dużo węższa od większości tego typu urządzeń, dzięki czemu zajmuje mniej miejsca na blacie biurka. Uzyskano to głównie dzięki znacznemu zmniejszeniu wielkości klawiszy funkcyjnych, nad którymi umieszczono bloki przycisków sterujących multimediami oraz uruchamiających dodatkowe aplikacje i programy. W klawisze wmontowany jest mechanizm, dzięki któremu wyraźnie odczuwane jest użycie konkretnego przycisku, czyli tak zwany klik. Duży Enter, Shift oraz Backspace pozwalają na bezstresowe i szybkie pisanie. Dołączony krążek CD zawiera niezbędny sterownik, dzięki któremu można wykorzystać dodatkowe przyciski. Uaktywniają się wtedy takie funkcje, jak regulacja głośności dźwięku, sterowanie odtwarzaczami multimedialnymi, usypianie, budzenie i wyłączanie komputera, a także uruchamianie klienta poczty elektronicznej oraz przeglądarki WWW. Trzem dodatkowym klawiszom, oznaczonym jako A, B i C, można przyporządkować dowolną aplikację czy zadanie, co często znacznie ułatwia pracę przy komputerze. Dołączana podkładka pod nadgarstki dodatkowo podnosi komfort pracy, a ma to niebagatelne znaczenie podczas długich godzin spędzanych przy klawiaturze. Poważniejszych

wad tej konstrukcji nie znalazłem. Jedyna, na jaką zwróciłem uwagę, to fakt, że cieniutkie klawisze funkcyjne mogą być podatne na uszkodzenia czy wyłamania, a to za sprawą ich filigranowej konstrukcji. Oczywiście sterownik mógłby być dostępny w języku polskim, ale to jest już takie moje czeplanie się.

Klawiatury ART charakteryzują się dość dobrym wykonaniem oraz niezłą funkcjonalnością. Jednakże pierwszą, czyli model AK-11B, poleciłbym raczej osobom, które dużo czasu spędzają na pracy z notebookami, ponieważ dzięki niej nie będą zmuszone do ciągłego przestawiania się z jednej klawiatury na drugą. Model AK-11M to już konstrukcja dla każdego, gdyż standardowo ułożone klawisze oraz blok multimedialno-internetowy pozwalają naprawdę na przyjemną pracę. □

### ART AK-11B

**Dane techniczne:** Podłączenie: port PS/2  
**Klawisze:** 78  
**Dodatkowe:** "emulator" myszy  
**Mechanizm:** z klikiem

**Plusy**  
• bezprzewodowe połączenie  
• dobra praca sterownika kursora  
• myszy

**Internet:**  
http://www.mo.pl  
http://www.art-multimedia.com

**Dostarczył:** Multioffice Sp. z o.o.  
30-390 Kraków  
ul. Zawia 65 D  
tel. (0 12) 262-41-14  
faks (0 12) 262-41-16

**Minusy**  
• dla pracujących z notebookami

**Cena:**  
194 zł

Czerwone oczko

# A4Tech Optical GreatEye

**Myszki, myszy, gryzonie... jak zwał, tak zwał, a nowe urządzenia ciągle powstają i dzięki temu my, redaktorzy działów technicznych, mamy o czym pisać.**

Maciej Lewczuk

**O**ptycal GreatEye to konstrukcja proponowana użytkownikom przez firmę A4Tech. Mysz zbudowana wykorzystując technologię optyczną do rozpoznawania ruchu, dzięki czemu jest ona bardzo dokładna i może pracować niemal na dowolnej powierzchni, byleby to nie było lustro. Obudowa wykonana jest ze srebrzonego plastiku, połączonego z przezroczystym, czerwonym tworzywem, co nadaje jej nieco cybernetyczny wygląd. Urządzenie wyposażono w cztery przyciski oraz dwie rolki, z których jedna jest piątym klawiszem. Dwie rolki nie są niepotrzebnym dodatkiem - przydają się podczas pracy czy przeglądania stron WWW. Jedną można przewijać obraz w pionie, a drugą w poziomie, można im też przyporządkować funkcję powiększania fragmentu obrazu czy wielu innych przydatnych opcji. Kółka pokryte są karbowaną gumą, dzięki czemu można je przesuwając nawet wilgotnymi palcami. Stawiają bardzo mały opór oraz wydają dość wyraźny klik, co może na początku troszkę prze-



modelu myszy.

A4Tech Optical GreatEye jest nad wyraz udaną konstrukcją, której zalety zdecydowanie przewyższają nieliczne wady. Jeśli oczekujecie funkcjonalności oraz wygody pracy, to naprawdę rozważcie zakup tego modelu myszy. □

A4Tech Optical GreatEye	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Technologia: optyczna	Multioffice Sp. z o.o.
Podłączenie: port PS/2	30-390 Kraków
Przewód: 170 cm	ul. Zawia 65 D
Liczba przycisków: 4 + 2 rolki (jedna to piąty przycisk)	tel. (0 12) 262-41-14
Dodatkowe: 2 rolki	faks (0 12) 262-41-16
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• świetna ergonomia	• zbyt mały opór rolki
• dwie rolki	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.mo.pl, www.a4tech.com.tw	110 zł

Zwykła, lecz niezwykła

# Unikey KU-9865

**Klawiaturę ma praktycznie każdy komputer. Jest ona na razie niezastąpionym elementem pozwalającym na szybkie wprowadzanie dowolnych tekstów do pamięci komputera.**

techNICK

**U**nikey KU-9865 na pierwszy rzut oka nie różni się od przeciętnej klawiatury. Po dokładniejszym przyjrzeniu się można zauważyć, że przewód połączeniowy nie jest zakończony ani wtyczką DIN, ani PS/2, tylko USB. Dzięki temu mogą z niej korzystać wszyscy posiadacze komputerów wyposażonych w Universal Serial Bus. Co ważne: w BIOS-ie powinna być uaktywniona funkcja obsługi takiej klawiatury. Klawiatura zawiera standardowy zestaw klawiszy i nie wyróżnia się niczym szczególnym. Mechanizmy poszczególnych przycisków są nad wyraz miękkie i powinni je sobie chwalić szczególnie użytkownicy, którzy dużo piszą wieczorami i dla których ważna jest cicha praca urządzenia. Przysięgam, że źle mi się pracuje, gdy klawisze Enter, Spacja, Backspace oraz Tab są małe, bowiem przy szybkim pisaniu nie lubię się zastanawiać, gdzie mam uderzyć palcem, a przypadkowo uruchamianie innych funkcji czy znaków mocno mnie irytuje. Zamontowane w klawiaturze dwa dodatkowe porty USB przydają się w przypadkach, gdy okazjonalnie korzystamy z urządzeń przesyłających dane poprzez ten

interfejs. Nie trzeba wtedy odsuwać komputera lub po omacku szukać gniazda, wystarczy jedynie unieść klawiaturę lekko do góry i umieścić wtyczkę w jednym z dwóch wolnych gniazd.

Unikey KU-9865 jest naprawdę ciekawym połączeniem klasycznej klawiatury z nowoczesnym interfejsem USB oraz MikroHUB-em. Jeśli szukaliście czegoś podobnego, to jest to właśnie propozycja dla was. □

### Unikey KU-9865

**Dane techniczne:** Podłączenie: port USB  
**Klawisze:** 105  
**Dodatkowe porty:** 2\*USB  
**Mechanizm:** miękki

**Plusy**  
• duże klawisze  
• mikrohub USB

**Internet:**  
www.mo.pl, www.unikey.com.tw

**Dostarczył:** Multioffice Sp. z o.o.  
30-390 Kraków  
ul. Zawia 65 D  
tel. (0 12) 262-41 14  
faks (0 12) 262-41-16

**Minusy**  
• brak wyraźnego "kliku"

**Cena:**  
139 zł

## Nowości Sprzętowe

klawisza myszy przesłać go do drukarki (też na podkładce). Oczywiście, jak przystało na nowoczesny produkt renomowanej firmy, nie obyło się bez wykorzystania zasad ergonomii przy projektowaniu urządzenia. Nadgarstek jest chroniony przez zastosowane odpowiednio wyprofilowane podparcie. Całość ma być dostępna na polskim rynku za cenę czterystu sześćdziesięciu złotych.

www.casio.com

### Słońce w komórce

Ostatnimi czasy wiele nowych rozwiązań technologicznych pochodzi z chińskich laboratoriów znajdujących się najczęściej na terenach największych uniwersytetów. Kolejnym wynalazkiem zaprezentowanym przez skośnokookich inżynierów jest bateria wykorzystująca energię słoneczną do wytwarzania prądu, a przeznaczoną do wykorzystania w telefonach komórkowych. Jak twierdzą, jest to jedno z najnowocześniejszych ogniw tego typu na świecie, a że nie są to czcze przechwałki może świadczyć fakt, że bez problemów naukowcy uzyskali patent na technologię wykonywania modułów.

www.cscse.edu.cn

### Nowy iPAQ



Ostatnio obserwujemy rosnące zainteresowanie komputerami typu palmtop. Jedną z ciekawszych propozycji tego typu jest urządzenie o nazwie iPAQ opracowane przez firmę Compaq. W swoim najnowszym wcieleniu zostało wyposażone w sześćdziesiąt cztery megabajty pamięci, czyli dwa razy więcej niż w poprzednim modelu. Dodatkowymi nowinkami jest możliwość używania nie tylko jednej, a e dwóch kart PC Card oraz zewnętrznej karty sieciowej przystosowanej do współpracy z tym urządzeniem. W momencie ogłoszenia tej konstrukcji nie były znane inne ciekawostki dotyczące palmtopa, jak również nie została ustalona cena, za jaką będzie można nabyć iPAQa.

www.compaq.com

### Intel straszy?

Jak donoszą szefowie firmy Intel, już w niedalekiej przyszłości ma pojawić się nowoczesna magistrała systemowa zastępująca dotychczas stosowaną AGP oraz PCI. Celem inżynierów jest zniesienie barier, które ograniczają dostęp do danych, jak i transfer informacji pomiędzy podzespołami komputera. Zadanie, jakie postawili sobie naukowcy, to uzyskanie tak wysokiej przepustowości, by procesory pracujące z zegarem nawet dziesięciogigahercowym nie były ograniczane poprzez wąskie gardło magistrały systemowej. Na etapie projektowania będą brane pod uwagę (ponoć) jedynie rozwią-



## Nowości Sprzętowe

zania optyczne, a to ze względu na ograniczenia, jakie niesie ze sobą wykorzystanie miedzi i aluminium. W niedługim czasie mają być podane dokładniejsze informacje, w których może pojawić się choć kodowa nazwa tej technologii.

www.intel.com

### Muzyczka z budziczka



Czy chciałbyś być zawsze budzonym ulubionym utworem muzycznym? Jeśli na dodatek jestes zago-  
rzałym fanem standardu MP3, to nic nie może ci przeszkodzić w

zakupie budzika japońskiej firmy Idea International. Sound Capture to konstrukcja, która jest w stanie przechowywać muzykę w jednym z kilku formatów, w tym MP3 oraz Wav. Co ciekawe, istnieje możliwość podłączenia także odtwarzacza płyt CD, dzięki czemu znacznie zwiększa się jego możliwości, jeśli chodzi o dobór "repertuaru". Dane przesyłane są do urządzenia poprzez port LPT w komputerze, ale w niedługim czasie można się spodziewać wersji USB, o czym zapewnia producent. Budzik ma kosztować niespełna sześćdziesiąt dolarów.

www.d-alarm.com

### 1,3 GB NA CD!

Sony zapowiada, że wprowadzi do sprzedaży nowy napęd CD-RW umożliwiający zapis danych z podwojoną gęstością (2,048 B/sekter), dzięki czemu na specjalnych płytach można zmieścić aż 1,3 GB danych (o dwa razy więcej niż na nośnikach konwencjonalnych). Nowe napędy o symbolu CRX20E RP, wraz z odpowiednimi płytami CD-R CDQ-13G1 i CD-RW CD-RW13G1, mają się pojawić na rynku już w kwietniu. Biorąc pod uwagę koszt magazynowania danych, jest to obecnie jedno z najbardziej konkurencyjnych rozwiązań optycznych.

Napęd DDCD (Double Density CD) umożliwia zapis płyt CD R z dwunastokrotną prędkością (1800 KB/s), a płyt CD-RW z prędkością 8x (1200 KB/s). Są one odczytywane z maksymalną prędkością 32x (4800 KB/s). Urządzenie może zapisywać i odczytywać dane z konwencjonalnych płyt. Ich stabilny zapis gwarantuje obszerny bufor danych o pojemności 8 MB.

Płytki można nagrywać za pomocą popularnego oprogramowania WinOnCD&DirectCD. Napęd działa również z programem DataKeeper&DrivelImage umożliwiającym np. backup twardego dysku oraz PhotoBase&Studio i VideoImpression, które pozwalają na edycję wideo.

W celu podwojenia objętości szerokość ścieżki oraz długość pola zostały zmniejszane. Ulepszone również schematy korekcji błędów (CIRC7), co z kolei zmniejszyło wpływ zarysowań i kurzu na odczyt ścieżki z płyt.

www.alstor.com.pl

# HP ScanJet 2200C

Wśród wielu akcesoriów podłączanych do komputera znajdują się takie, które nabywane są najczęściej wtedy, gdy są potrzebne. Rzadko zdarza się, by ktoś kupował je wraz z nowym komputerem. Urządzeniami tymi są skanery.

Mike-L

HP ScanJet 2200C jest przedstawicielem wspomnianej wyżej grupy akcesoriów komputerowych. Urządzenie to jest klasyczną konstrukcją, z klapą łączącą się z resztą obudowy poprzez krótszą krawędź. Nie jest ona przytwierdzona na stałe, lecz zastosowano w tym wypadku wysuwane trzpienie, dzięki czemu można bez problemu wprowadzać obrazy stron z dość grubych książ, na przykład encyklopedii. Obudowa charakteryzuje się bardzo płaską konstrukcją, dzięki czemu skaner wydaje się być bardzo mały, jednakże pozostałe gabaryty sugerują coś innego. Obszar skanowania jest większy niż format A4. Na przodzie zamontowano dwa przyciski, z których pierwszy wywołuje aplikację skanera oraz skanuje dany obiekt, a drugi opcję kopiowania, co pozwala na wyprowadzenie obrazu skanowanego dokumentu na domyślną drukarkę. Dzięki tej drugiej opcji możemy komputer oraz akcesoria wykorzystać jako swego rodzaju ksero-kopiarke.

Przed rozpoczęciem pracy ze skanerem należy tuż po wyjściu urządzenia z pudełka wyciągnąć specjalny trzpień, który pozwala na zabezpieczenie karetki zawierającej linijkę z elementami światłoczułymi oraz lampę oświetlającą skanowane materiały. Gdyby nie było tego elementu, wówczas podczas transportu mogłyby się uszkodzić ruchome elementy HP ScanJet 2200C. Kolejną czynnością jest podłączenie zasilacza oraz podłączenie skanera do komputera za pomocą przewodu zakończonych wtyczką USB. W dalszej części procesu instalacyjnego wprowadza się do komputera odpowiedni sterownik, dzięki któremu możliwe jest wykorzystanie wszystkich właściwości i możliwości skanera. Sterownik ten jest uruchamiany za każdym razem, gdy którakolwiek aplikacja "upomni" się o wprowadzanie obrazów z wszelkiego rodzaju dokumentów. Dzięki niemu można dokładnie określić obszar, jaki ma być skanowany, a można to zrobić bardzo precyzyjnie, ponieważ jedną z dostępnych funkcji jest powiększanie dowolnej części obrazu jeszcze przed końcową fazą całego procesu. W bardzo przejrzysty sposób wybiera się głębokość barw: od trybu czarno-białego, aż do ponad szesnastu milionów barw, jak również wyjściową wielkość obrazu oraz jego rozdzielczość. Ciekawostką jest umieszczenie w menu wyboru automatycznego wyostrzenia, a także usuwania rastra przy obrazkach z gazet czy broszur. Są to bardzo przydatne opcje, szczególnie gdy materiały, z których korzystają użytkownicy, mają nie najlepszą jakość. Podczas wybierania poszczególnych opcji można na bieżąco sprawdzać wielkość ob-

razu oraz ilość miejsca, jaką będzie potrzebował program, by zapisać obraz na dysku w jednym z kilku najpopularniejszych formatów.

Proces skanowania przebiegał bez najmniejszych zakłóceń, choć muszę przyznać, że za każdym razem czas oczekiwania na rozgrzanie się lampy trwał niemal "wieczność". Po tym oczekiwaniu skaner po prostu "ruszał z kopyta". Przy starcie głowicy z lampą oraz linijką skanującą za każdym razem dało się słyszeć swego rodzaju zgrzyt, który za pierwszym razem sprawił, że szybkim ruchem sięgnąłem do wtyczki zasilacza. Okazało się, że to fałszywy alarm, a urządzenie działa bez większych problemów. Dane przesyłane były do komputera dość szybko poprzez interfejs USB.

Obrazy wprowadzane do komputera miały dobrze odwzorowane barwy, a kontrastujące ze sobą obszary w miarę ostre krawędzie.

Jedynie przy bardzo cienkich pomarańczowych liniach umieszczonych na czarnym tle dało się zauważyć niedokładności w odczytywaniu punktów.

Najważniejszym mankamentem zestawu HP DeskJet 2200C jest brak konkretnych aplikacji pozwalających na obróbkę zeskanowanych materiałów, czyli na przykład edytora grafik bitmapowych lub oprogramowania rozpoznającego znaki, potocznie zwanego OCR.

HP ScanJet 2200C jest ciekawą konstrukcją o odpowiednich parametrach technicznych wspomaganych przez dobrze dopracowany sterownik. Gdyby producent dołączył programy do obróbki zeskanowanych materiałów, można by to urządzenie polecić wszystkim, a szczególnie użytkownikom rozpoczynającym dopiero swoją przygodę z tego typu akcesoriami.

### HP ScanJet 2200C

<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Rozdzielczość optyczna: 600 dpi	Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.
Rozdzielczość sprzętowa: 600 x 1200 dpi	Alcje Jerozolimskie 181
Kolor: 42-bit	02-222 Warszawa
Interfejs: USB	tel.: (0 22) 608-77-00
Obszar skanowania: 215,9 x 297 mm	faks: (0 22) 608-76-00
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• łatwa instalacja	• długie rozgrzewanie się lampy
• rozsądna cena	• głośny start głowicy skanującej
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.hp.com.pl	380 zł

Saitek Perfekcja Kontroli

Optywowe skanowanie

Saitek Perfekcja Kontroli

Obserwator życia okołokomputerowego

# Dexxa Webcam

Firmy produkujące akcesoria komputerowe rozszerzają swoją ofertę o nowe rodzaje urządzeń. Zgodnie z tą zasadą, znana z produkcji myszy, dżojstików oraz klawiatur firma Dexxa zaprezentowała konstrukcje zaliczane do zupełnie innych kategorii.

technICK

Dexxa Webcam jest cyfrową kamerą internetową o niemal klasycznej konstrukcji. Charakterystyczną kulistą obudową kryje obiektyw oraz matrycę, dzięki której rozpoznawane są obrazy. Całość łączona jest z komputerem za pomocą przewodu zakończonych wtyczką USB. Jest on dość gruby, a co za tym idzie zbyt sztywny, przez co trudno jest dokładnie ustawić obiektyw kamery w żądanym kierunku. Obudowa ma zamontowany karbowany, metalowy trzpień pozwalający na umieszczenie jej w gumowej podstawie, która ma zapewnić stabilność.

Na krążku CD znajdują się sterowniki, a także aplikacje pozwalające na wykorzystanie urządzenia w odpowiedni sposób. Po zainstalowaniu program Dexxa Webcam pozwala na nagrywanie sekwencji filmowych, zapis w jednym z formatów udostępnianych przez system operacyjny oraz przesłanie tak stworzonego filmu przez pocztę elektroniczną. Druga część aplikacji jest specjalną wersją systemu monitorującego dowolny teren, na przykład przestrzeń przy biurku. Gdy system zarejestruje ruch, na-

grywa całą sekwencję na dysku twardym, by można było potem odtworzyć wszystko, co działo się przed obiektywem podczas naszej nieobecności.

Oprogramowanie pozwala na przechwytywanie sekwencji w trzech rozdzielczościach (maksymalnie 640 x 480 punktów) oraz na poprawienie jego jakości przy słabym oświetleniu (Low Light Boost).

Kamera Webcam jest nowością w ofercie firmy Dexxa, dlatego z niecierpliwością będziemy oczekiwać kolejnych konstrukcji tej firmy.

<b>Dexxa Webcam</b>	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Rozdzielczość: do 640 x 480 punktów	Multilife Sp. z o.o.
Podłączenie: port USB	30-390 Kraków, ul. Zawła 65 D
Długość przewodu: 170 cm	tel.: (0 12) 262-41-14
Dodatkowe: brak	faks: (0 12) 262-41-16
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• ciekawy i estetyczny wygląd	• sztywny i dość krótki przewód połączeniowy
• dobry program do wykrywania ruchu	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.mo.pl	140 zł
www.dexxaweb.com	

## Nowości Sprzętowe

Kamera

DSR-A1000 jest jedną z najnowszych propozycji firmy Sanyo w dziedzinie produkcji cyfrowych kamer. Przy projektowaniu zastosowano matrycę zawierającą półtora



milionu komórek, które reagują na światło, dzięki nim też powstaje cyfrowy obraz. Pojedyncze klatki mogą być zachowywane na dysku twardym w rozdzielczości nawet 1360 na 1024 punkty i wykonywane w trzysekundowych odstępach. Co ciekawe w obudowie kamery umieszczono dysk twardy o pojemności dziesięciu gigabajtów, dzięki czemu urządzenie może pracować bez konieczności podłączania do komputera. Kamera Sanyo ma znaleźć zastosowanie przy monitorowaniu wszelkiego typu budynków użyteczności publicznej, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystywać ją także do innych celów. Wyjście USB oraz NTSC pozwoli podłączyć komputer lub magnetowid, co uczyni zestaw jeszcze bardziej funkcjonalnym. Cena tej konstrukcji ostudzi zapał niejednego nabywcy, gdyż została ustalona na poziomie trzech tysięcy dolarów amerykańskich.

www.sanyo.com

www.kawaii.com.pl

każdy egzemplarz

**Kawaii**  
czasopismo dla Ciebie

dostajesz

**za darmo!**

płatnicz tylko za styl życia...



## Nowości Sprzętowe

## Chłodu i igrzysk

Gdyby większość czytelników orientuje się, co to jest ogniwo Peltiera, a jeśli nie, to zapraszam do podręczników fizyki. Inżynierowie z kalifornijskiego uniwersytetu zrealizowali system chłodzenia kosci układów scalonych za pomocą ogniw elektrycznych. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że rozmiary tych modułów są niemal mikroskopijne. Średnica jednego układu wynosi pięć setnych milimetra, a całość wykonano z kilku warstw krzemu, germanu i węgla. Dzięki niewielkim rozmiarom można tak wykonać chłodnicę, że umieścić w bezpośredniej bliskości nagrzewających się elementów elektronicznych. Mankamentem obecnie produkowanych elementów jest ich wydajność chłodnicza, która nie pozwala na praktyczne wykorzystanie wynalazku. Głównym celem, jaki postawiono przed naukowcami, jest zwiększenie wydajności ogniw w taki sposób, by można było zacząć je stosować do produkcji układów scalonych, a przede wszystkim procesorów.

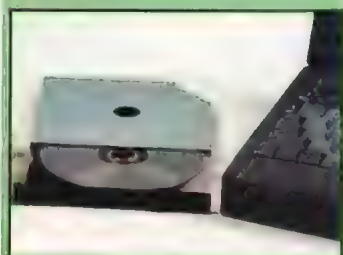
www.ee.ucla.edu

## Kieszonkowy film

GR-DVP3 Pocket e-movie! To nazwa cyfrowej kamery zaprezentowanej niedawno przez firmę JVC. Matryca zawiera sześćset osiemdziesiąt tysięcy elementów światłoczułych. Układ optyczny w połączeniu z elektroniką zapewnia dziesięciokrotne powiększenie filmowanego obrazu. Dane zapisywane są przez to urządzenie na kasetach DV lub kartach pamięci MultiMediaCard. Filmy kompresowane są do formatu MPEG-4, dzięki czemu nie zajmują dużo miejsca. Urządzenie jest naprawdę nieduże, gdyż jego wymiary to zaledwie 43 na 80 na 115 milimetrów, a waga nie przekracza 340 gramów. Cena kamery ma wynosić dwa tysiące dolarów.

www.jvc.com

## Nagrywaj z LG



GCE-8080N to nowa konstrukcja proponowana przez firmę LG. Jest to ni mniej, ni więcej tylko nagrywarka płyt CD-R oraz CD-RW charakteryzująca się ośmiokrotną prędkością przenoszenia danych na nośniki. Odczyt dokonywany jest z maksymalną szybkością dochodzącą do dwudziestu czterech razy. Inżynierowie przewidzieli zastosowanie w tym urządzeniu, jak i następnych konstrukcjach tego typu technologii ExactLink. Rozwiązanie to pozwala wyeliminować wszelkiego rodzaju zakłócenia, takie

## HP DeskJet 959C

**Nowe modele drukarek tworzone są z myślą o podnoszeniu jakości, szybkości otrzymywania wydruków, a także ułatwianiu pracy z tymi urządzeniami. Ostatnimi czasy najwięcej tego typu nowinek oferują produkty znanej firmy Hewlett-Packard.**

Mike-L

DeskJet 959C to jedna z najnowszych propozycji firmy HP dla wszystkich użytkowników ceniących jakość, komfort oraz ergonomię pracy. Model ten charakteryzuje się nowoczesną linią wzorniczą, która ma nie tylko być funkcjonalna, ale ma także przyciągnąć wzrok potencjalnych nabywców, dlatego przy produkcji zastosowano materiały w kolorach innych niż "standardowe". Do komunikacji z komputerami wykorzystano port LPT, złącze USB, a nawet przesłać dane poprzez port podczerwieni. Dzięki temu urządzenie jest bardzo uniwersalne, gdyż można drukować nie tylko z komputerów stacjonarnych, ale także przenośnych, a nawet z telefonów komórkowych czy palmtopów. Jeśli chodzi o ergonomię, to uzyskano ją nie tylko poprzez umieszczenie mechanizmów w estetycznej obudowie, ale także dzięki przemysłowej konstrukcji podajników. Takę, na której

układa się kilkadziesiąt arkuszy papieru, można zdemonstrować i wyjąć na zewnątrz, co przypomina rozwiązanie stosowane w drukarkach laserowych. W półce znajdującej się powyżej wygospodarowano miejsce na arkusze papieru do drukowania fotografii, a co ciekawe: można znaleźć także szczelinę służącą do podawania kopert, dzięki czemu nie trzeba już wyjmować innych nośników, by na przykład zaadresować list. Jest to nad wyraz wygodne, zwłaszcza że zamiana arkusza papieru na koperty i takie ich dopasowywanie w podajniku, by były prosto ułożone, może doprowadzić do szwajskiej pasji. Kolejną przydatną funkcją jest automatyczna kalibracja HP 959C, która polega na drukowaniu przez urządzenie obrazów kontrolnych i ich samodzielnej analizie przez elementy optyczne umieszczone przy karetkę z głowicami. Ponadto nawet bez monitora programowego możemy sprawdzić pozostałą ilość atramentu czy ewentualne usterki urządzenia. Na wewnętrznej części obudowy znajdują się ikony symbolizujące kilka najczęstszych spotykanych sytuacji awaryjnych oraz określające pojemność kałamarzy. Gdy drukarka jest włączona, podniesienie klapy spowoduje zatrzymanie się karetki przy ikonie symbolizującej obecny stan urządzenia.

Dołączone sterowniki pozwalają zainstalować się bez specjalnych problemów, a całą operację może wykonać praktycznie każdy, gdyż jest ona niezwykle prosta, a na dodatek całość komunikatów, jak i objaśnień jest w języku polskim. Program obsługi oraz dołączona obszerna instrukcja są również w języku polskim, czyli przeciętny użytkownik nie powinien mieć problemów z zapoznaniem się nawet z najbardziej zaawansowanymi funkcjami produktu HP.

Drukarka oferuje nowoczesną technologię druku PhotoRet III, dzięki czemu wydruki zdjęć czy grafik charakteryzują się świetną jakością oraz doskonałym nasyceniem barw. Nowe sterowniki zapewniają alternatywny tryb pracy urządzenia, dzięki czemu możliwe jest uzyskanie rozdzielczości 2400 na 1200 punktów, a jest to szczególnie zalecane do wydruków materiałów przygotowanych w bardzo wysokich rozdzielczościach. Możliwość umieszczania atramentu na różnych nośnikach wspomaganą jest także przez sterowniki oraz zawarte w nich podpowiedzi, dzięki którym można bez problemu dobrać odpowiednie parametry pracy. Jest to



Modelem 959C firma HP rozpoczęła nową batalię o klientów, a to dzięki ułatwieniu drukowania na nośnikach typu karty pocztowe, małe zdjęcia, koperty.

szczerze ważne dla użytkowników początkujących lub korzystających z drukarki w domu, gdyż zaoszczędza czas na próby oraz pieniądze, których nie trzeba wydawać na stosunkowo drogie materiały eksploatacyjne. HP DeskJet 959C może być wykorzystywana w domu jeszcze z tego względu, że pracuje bardzo cicho; podczas samego procesu nanoszenia atramentu na nośniki jest prawie niesłyszalna, a na

pewno cichsza niż wentylatory w większości obudów. Jedynym większym mankamentem, jaki udało mi się znaleźć, są ślady pozostawiane przez rolki podajnika na papierze fotograficznym (słabo widoczne, ale jednak).

DeskJet 959C jest kolejną ciekawą i dobrze zaprojektowaną konstrukcją, dzięki której firma HP powinna zdobyć nowych zadowolonych klientów.

HP DeskJet 959C	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Liczba kolorów tuszu: 4 (czarny + 3 kolory)	Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o.
Format wydruków: do Legal (216 x 356 mm)	Al. Jerozolimskie 181
Maksymalna rozdzielczość: 2400 x 1200 dpi	02-222 Warszawa
Podłączenie: LPT, USB, port podczerwieni	tel. (0 22) 608-77-00
Technologia druku: termiczna	faks (0 22) 608-76-00
Bufor: 4 MB	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• wiele możliwości podawania papieru	• odciski rolek na papierze fotograficznym
• szybka i cicha	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.hp.com.pl	999 zł

## Palmtop jak się patrzy

## Compaq iPAQ 3630

**Prawie każdy nowy telefon komórkowy ma możliwość zapisu planu dnia, robienia notatek głosowych czy zapamiętania, prócz numeru telefonu, także adresu osób oraz firm. Jednak możliwości tych aparatów są ograniczone, a korzystanie z niektórych funkcji nie jest bynajmniej komfortowe. Dla osób, które potrzebują czegoś więcej od terminarza, proponowane są komputery przenośne.**

techNICK

oraz popularniejsze nie tylko wśród biznesmenów, ale i młodzieży, stają się komputery typu palmtop, czyli konstrukcje niewiele większe gabarytowo od dłoni dorosłego człowieka. Jest kilka firm, które walczą o palme pierwszeństwa w dziedzinie konstruowania oraz sprzedaży tych małych urządzeń. Wśród nich znajduje się firma Compaq, która niedawno przedstawiła konstrukcję o nazwie iPAQ 3630. Jak wymagają tego założenia konstrukcyjne, komputer jest wielkości dłoni (trochę tylko większy) i wyposażono go w zintegrowany wyświetlacz wymiarów nieco mniejszych od palmtopa. Pogoń za spełnieniem wymyślnych zachcianek potencjalnych klientów zaowocowała kilkoma ciekawymi rozwiązaniami technicznymi. Po pierwsze, dotykowy ekran ciekłokrystaliczny charakteryzujący się możliwością odwzorowania 4096 barw może być podświetlany kilkoma kolorami w zależności od warunków, w jakich będzie pracował. Ponadto można włączyć funkcję automatycznego oszczędzania baterii, co sprawia, że podświetlenie ekranu wyłączane jest w momencie, gdy urządzenie przestaje pracować. Zainstalowane gniazda rozszerzeń umożliwiają podłączanie urządzeń peryferyjnych, takich jak stacja dokująca, dzięki której możliwa jest wymiana danych pomiędzy palmtopem a komputerem stacjonarnym. Jest to bardzo wygodne, gdyż można bez problemu przenosić pliki multimedialne, czyli na przykład nagrania, z funkcji dyktafonu wbudowanej w iPAQa oraz pliki MP3, które może odtworzyć mały komputer. Dzięki wbudowanemu gniazdu słuchawkowemu można cieszyć się wspaniałą stereofoniczną muzyką. Pamięć podzielono na dwa obszary po 16 megabajtów, jeden dla systemu operacyjnego i zainstalowanych aplikacji, a drugi na dokumenty, dane oraz... pliki multimedialne. Całość pracuje pod kontrolą systemu operacyjnego Microsoft Windows for Pocket PC PE 2000. Dodatkowo znajdują się tam takie aplikacje, jak Pocket Word, Excel, Money, a także Reader pozwalający odczytywać książki zapisane w formie elektronicznej, a po zainstalowaniu Audible Managera, także je odsłuchiwać. Dane można przysyłać na dwa sposoby: poprzez stację dokującą podłączaną do komputera przez port COM lub za pomocą promieni podczerwonych. Oczywiście, można także ściągać dane bezpośrednio z sieci Internet, dzięki modemowi, który należy dokupić, gdyż nie znajduje się w wyposażeniu podstawowego zestawu iPAQa.

Kolorowy wyświetlacz, świetny system operacyjny i bogate oprogramowanie wspomagane przez niezłe funkcje multimedialne, to po prostu iPAQ.



Dzięki kilku klawiszom oraz czterokierunkowemu wskaźnikowi (rodzaj D-Pada), w który przemysłnie wbudowano głośniczek, można wybierać opcje z menu oraz sterować aplikacjami. Aby ułatwić pracę z palmtopem dołączono specjalny rysik, którym znacznie łatwiej operuje się opcjami oraz wpisuje dane. Podczas edytowania wszelkiego typu tekstów korzysta się z tak zwanej wirtualnej klawiatury, która pojawia się na ekranie tuż po uruchomieniu odpowiedniej ikony. Jest to niemal kopia standardowej klawiatury, wraz z większością przycisków typu [Tab], [Shift], [Ctrl] czy [Enter]. Istnieje także możliwość wprowadzania pojedynczych znaków, a to wszystko za sprawą programu rozpoznającego małe i duże litery, jak również cyfry i inne znaki. Jeśli się wprawimy, to będzie nam to zajmowało mniej czasu niż korzystanie ze wspomnianej wcześniej "klawiatury". Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o tym, że znajdziemy tu także... pasjansa. Co prawda, można by jeszcze dodać na przykład sapera, lecz pewnie z czasem będzie można ściągnąć go z Sieci oraz zainstalować inne, bardziej rozbudowane gry w celach rozrywki.

Compaq iPAQ 3630 jest świetną konstrukcją i muszę przyznać, że poważnie zastanawiam się nad kupnem takiego urządzenia. Choć według mnie mógłby być jeszcze mniejszy, a przede wszystkim zdecydowanie tańszy. Na jedną z tych opcji przyjdzie nam poczekać jakiś czas, ale pewnie wejdą niebawem na rynek nowsze modele i wtedy...

Compaq iPAQ 3630	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Procesor: StrongArm SA-1110	GLEN Sp. z o.o.
Pamięć: 32 MB	ul. Kościuszki 43
Port podczerwieni: jest	30-114 Kraków
Zasilanie: bateria litowo-jonowa/zasilacz	tel. (0 12) 427-30-32
	faks (0 12) 422-05-99
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• miejsce się w dłoni (duży)	• cena
• kolorowy wyświetlacz	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.glen.com.pl	3290 zł
http://www.compaq.com	

## Nowości Sprzętowe

GCE-8080N to nowa konstrukcja proponowana przez firmę LG. Jest to ni mniej, ni więcej tylko nagrywarka płyt CD-R oraz CD-RW charakteryzująca się ośmiokrotną prędkością przenoszenia danych na nośniki. Odczyt dokonywany jest z maksymalną szybkością dochodzącą do dwudziestu czterech razy. Inżynierowie przewidzieli zastosowanie w tym urządzeniu, jak i następnych konstrukcjach tego typu technologii ExactLink. Rozwiązanie to pozwala wyeliminować wszelkiego rodzaju zakłócenia, takie jak wstrząsy i wibracje mogące zakłócać proces nagrywania danych na krążki podczas jazdy podłogiem czy też innym środkiem lokomocji.

www.lge.com

## Bateria jak się patrzy

Akumulatory, z których można budować obudowy komputerów oraz... samolotów, to nie abstrakcja tylko rzeczywistość, a wszystko to za sprawą firmy Lockheed Martin. Ogniwa działają dzięki zastosowaniu technologii łączenia atomów wodoru z tlenem. Warstwy składników oddzielone są od siebie specjalnymi półprzepuszczalnymi powłokami, przez które "przeszają" się i wytwarzają odpowiednią porcję energii. Powłoka ta wykonana jest z polimeru, który pozwala na przejście przez nią jedynie jonów wodoru. Dzięki zastosowaniu materiałów, których waga jest doprawdy znikoma w porównaniu do konwencjonalnych konstrukcji uzyskano rewelacyjny współczynnik wydajności do masy, co pozwala sądzić, że przyszłość tego wynalazku jest jak najbardziej "świetlana". Dopracowanie konstrukcji pozwoli na zwiększenie bezpieczeństwa pracy z ogniwami, gdyż, jak wiemy z lekcji chemii, wodór jest gazem palnym, a w odpowiednich warunkach nawet wybuchowym.

www.lockheedmartin.com

## 24x?

Nowy produkt zapowiadany przez niektóre serwisy sprzętowe jest w stanie zapisywać krążki CD-R z prędkością nawet dwadzieścia cztery razy przekraczającą szybkość podstawową, czyli sto pięćdziesiąt kilobajtów na sekundę. Jeśli informacje się potwierdzą, będzie to najszybsza nagrywarka dostępna na rynku. Dzięki technologii Burn-Proof będzie można bezpiecznie zapisywać dane z maksymalną prędkością i przy stosunkowo niewielkim buforze danych.

www.sanyo.com

## 3 w 1...



SONY CRX10U-RP - nagrywarka/diskman/odtwarzacz MP3

Firma SONY ogłosiła, że w jej ofercie pojawi się niebawem pierwszy produkt z serii Digital Relay(tm), nowej rodziny urządzeń



## Nowości Sprzętowe

peryleryjnych. Będzie to przenośny, zasilany bateriami napęd CD-RW o symbolu CRX100-RP łączący funkcje odtwarzacza plików MP3 i odtwarzacza płyt audio.

Urządzenie posiada bufor danych o pojemności 8 MB gwarantujący stabilny zapis płyt. Dane zapisywane są z prędkością 4x (600 MB/s), a odczytywane z prędkością 6x (900 MB/s).

Nowy napęd CRX100-RP posiada interfejs USB pozwalający mu na współpracę zarówno z systemem Windows, jak i Macintosh. Oferowany w komplecie obszerny pakiet oprogramowania umożliwia wykonywanie różnego rodzaju działań, takich jak na przykład dokonywanie backupu systemu, edycja i zapis cyfrowych obrazów, tworzenie własnych płyt audio.

Po odłączeniu od komputera napęd można wykorzystać jako przenośny odtwarzacz płyt CD audio lub odtwarzacz plików MP3. W takim trybie pracy można go obsługiwać za pomocą pilota. Posiada on wskaźnik zużycia baterii oraz wyświetlacz LCD umożliwiający odczytywanie tytułów piosenek zapisanych w formacie CD TEXT czy MP3.

Wśród akcesoriów dołączanych do kompletu jest akumulator Sony InfoLithium(i), umożliwiający 2 godziny pracy w trybie zapisu i 2,5 w trybie odtwarzania, zasilacz, kabel USB, słuchawki i nośniki CD-R. Oprócz tego w zestawie otrzymujemy prosty w użyciu pakiet multimedialny zawierający instrukcję obsługi urządzenia i oprogramowania.

www.alstor.com.pl

### Serial

Serial ATA to jeden z najnowszych interfejsów, dzięki którym zapis na dyskach twardej ma być dokonywany z dużo większą prędkością przy zminimalizowaniu występowania błędów podczas transferu danych. Technologię tę zastosowała firma Seagate w najnowszej konstrukcji, którą charakteryzuje prędkość przesyłania danych utrzymująca na poziomie stu osiemdziesięciu megabajtów na sekundę. Oczywiście, dysk jest prototypem, lecz Seagate zapowiada rozpoczęcie produkcji w momencie, gdy interfejs przyjmie się na rynku.

www.seagate.com

### Krzem zaświecił

Fotodiodę, przy produkcji której wykorzystano krzem oraz bor, opracowali inżynierowie z laboratoriów University of Surrey. Dzięki ich wynalazkowi i pracom nad nim możliwe stanie się w przyszłości stworzenie procesorów, w których dane przesyłane będą nie jako porcje energii elektrycznej, a jako impulsy świetlne. Jeśli prace potoczą się zgodnie z oczekiwaniami, to może to być przełom w produkcji elementów elektronicznych.

www.surrey.ac.uk

### Omnilekkość



Firma Hewlett-Packard poinformowała o wprowadzeniu na rynek modelu HP Omnibook 500 - nowoczesnego, bardzo płaskiego notebooka.

# KB-9805 i KB-9943

**Klawiatura jaka jest, każdy widzi... Ale co ciekawe, prawie każda konstrukcja różni się nieco od produktu konkurencyjnego, na przykład wielkością klawiszy, ich rozmieszczeniem, a także kształtem obudowy.**

Maciej Lewczuk

Klawiatury ewoluowały dość powoli, zwykle nie różniąc się od siebie znacząco, no może tym, że na jednych pisało się bez wyraźnego kliknięcia, ale za to bardzo cicho, inne wręcz odwrotnie reagowały na uruchomienie klawiszy. Potem nastąpiła era pogoni za ergonomią i nowoczesną stylistyką, co doprowadziło do tego, że użytkownicy, którzy nabyli za niebotyczne sumy "superklawiatury", potem pluli sobie w brodę, bo wprawdzie poprawił im się komfort pracy, ale nie w takim stopniu, jak się tego spodziewali. Obecnie wszyscy producenci proponują klawiatury multimedialne albo też próbują zaskoczyć czymś innym.

Firma Chicony znana jest na naszym rynku z projektowania i produkcji różnorodnych klawiatur oraz urządzeń do cyfrowej obróbki obrazu. Spora część urządzeń sygnowana jest także logo Unikey. W niniejszym tekście zaprezentujemy dwie konstrukcje, które wyraźnie odróżniają się od innych typów klawiatur.

Unikey KB-9805 niemal nie różni się od spotykanych na co dzień urządzeń, lecz ma kilka ciekawych cech, które powinny znać potencjalni nabywcy. Jest świetnie wyprofilowana: klawisze umieszczone wyżej (cyfry i funkcyjne) zamontowano pod większym kontem do podłoża niż na przykład przycisk spacji. Wraz z możliwością podniesienia tyłu na specjalnych nóżkach daje to naprawdę wysoki komfort dla dłoni, a co za tym idzie: sprzyja długotrwałej pracy. Większość klawiszy jest dość duża, dzięki czemu palce łatwo trafiają w odpowiednie pozycje. Mechanizm użyty w tej konstrukcji daje wyraźne odczucie poprawnego naciśnięcia przycisku, co sprzyja szybkiemu, bezwzrostowemu pisaniu. Wydzielony blok klawiszy dodatkowych (po prawej stronie) pozwala na sterowanie multimediami, czyli odtwarzaczami plików muzycznych i filmowych. Drugi blok, znajdujący się po lewej stronie obudowy, zawiera predefiniowane opcje uruchamiające przeglądarkę internetową, tryb DOS, wygaszacz ekranu, zamykającą aktywną aplikację czy otwierającą folder z dokumenta-

mi. Funkcje te można bez problemu zmienić na inne, co pozwala dostosować przeznaczenie klawiszy do indywidualnych preferencji. Odłączana podstawka pod nadgarstki dopełnia całości.

Chicony KB-9943 jest kolejną konstrukcją tego samego producenta. Obudowę zaprojektowano w taki sposób, by nie była potrzebna dodatkowa podkładka pod nadgarstki. Same klawisze są troszkę niższe od zastosowanych w poprzednim urządzeniu. Jedyne przyciski funkcyjne oraz blok edycyjny (Insert, Home, Del, PgUp itd.) są odpowiednio wyższe. Tym, co rzuca się w oczy już przy pierwszych oględzinach, jest liniowo ułożony blok edycyjny oraz krzyżowo ustawione klawisze sterowania kursorem. Muszę przyznać, że nie jest to, przynajmniej dla mnie, najwygodniejsze rozwiązanie i szukanie odpowiedniej funkcji niejednokrotnie doprowadziło mnie do szewskiej pasji. Także i ten produkt wyposażono w przyciski multimedialno-internetowe, dzięki czemu można regulować głośność, wyciszać dźwięk, uruchamiać klienta poczty elektronicznej czy przeglądarkę WWW. Dwa programowalne klawisze pozwolą na przyporządkowanie aplikacji lub funkcji, co poprawia komfort pracy.

Klawiatury przedstawione powyżej są na pewno ciekawymi konstrukcjami, choć co do KB-9943 mam mieszane uczucia i raczej wybrałbym tradycyjną w formie i bardziej konfigurowalną klawiaturę KB-9805.

<b>KB-9943</b>	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Podłączenie: port PS/2	Multioffice Sp. z o.o.
Klawisze: 118	30-390 Kraków
Dodatkowe: przyciski multimedialne	ul. Zawila 65 D
Mechanizm: z kl. kiem	tel. (0 12) 262-41-14
	faks (0 12) 262-41-16
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• czuje się "zadziałanie" klawisza	• duży i rozmieszczony klawisz edycyjny
• wbudowana podkładka pod nadgarstki	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.mo.pl, www.unikey.com.pl	80 zł

<b>KB-9805</b>	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Podłączenie: port PS/2	Multioffice Sp. z o.o.
Klawisze: 118	30-390 Kraków
Dodatkowe: 14 klawiszy dodatkowych	ul. Zawila 65 D
Mechanizm: z kl. kiem	tel. (0 12) 262-41-14
	faks (0 12) 262-41-16
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• programowalne 6 klawisze	• mały klawisz Enter
• podkładka pod nadgarstki	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.mo.pl, www.unikey.com.pl	84 zł

REKLAMA  
**Saitek** Perfekcja Kontroli

## Multimedialnie i Internetowo

REKLAMA  
**Saitek** Perfekcja Kontroli

## Zabierz komputer w podróż

# HP Jornada 720



W małej obudowie mieści się większość przydatnych aplikacji, a dzięki piórku i klawiaturze można pracować w podróży.

**Każdy, kto wykorzystuje komputer do pracy i nauki, a jednocześnie spędza wiele czasu w takich środkach lokomocji jak pociąg czy autobus, z pewnością marzy o tym, by móc wykorzystać ten czas na pisanie wypracowań czy - jak w moim przypadku - artykułów, przeglądanie lub planowanie wydatków, spotkań, a nawet słuchanie muzyki.**

techNICK

W realizacji tego typu zadań pomaga komputer przenośny. Laptopy są jednak strasznie duże i mało poręczne w zatłoczonych autobusach czy pociągach. Tu przychodzi nam z pomocą urządzenie o nazwie HP Jornada 720. Jest to mikrowersja notebooka wyposażona w procesor StrongArm SA1110 oraz 32 MB pamięci podzielonej na połowę, z czego część wykorzystywana jest na przechowywanie plików systemu operacyjnego Windows for Handheld PC 2000 oraz związanych z nim aplikacji, a reszta na tworzone dokumenty, pliki multimedialne czy inne dane. Komputer zasilany jest z sieci lub z akumulatora litowo-jonowego. Kolorowy, panoramiczny wyświetlacz zapewnia dobre pole do pracy ze wszystkimi dostępnymi aplikacjami, a są to między in-

## Wystarczy tylko chcieć

# Dexxa Throttle Joystick

**Przez ostatnie kilkanaście tygodni niewiele dżojstyków trafiło do redakcyjnego laboratorium, dlatego ucieszyło nas pojawienie się nowego urządzenia i możliwość jego przetestowania.**

Mike-L

Throttle Joystick to konstrukcja opracowana i wyprodukowana przez firmę Dexxa, dobrze znaną z produkcji, na przykład, myszy. Urządzenie wykonano z czarnego, dość śliskiego tworzywa, co może sugerować, że przy dłuższej grze dłonie będą się pocić, lecz na szczęście nie jest tak źle. Sama manetka jest bardzo ergonomicznie zaprojektowana, a dłoń znajdzie dobre podparcie. Bardzo dobrym posunięciem producenta jest takie zaprojektowanie urządzenia, by mogli z niego korzystać zarówno prawo-, jak i leworęczni użytkownicy. Sześć przycisków rozmieszczono na manetce w taki sposób, aby łatwo było ich używać. Można im przyporządkować jedynie cztery funkcje, a to za sprawą zdublowania dwóch z nich. Zdaniem konstruktorów, był to konieczny zabieg, żeby lewo- i praworęczni gracze mieli zapewniony identyczny komfort pracy. Na główce manetki znajduje się czterokierunkowy prze-



<b>HP Jornada 720</b>	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Procesor: StrongArm SA1110	GLEN Sp. z o.o.
Pamięć: 32 MB	ul. Kościuszki 43, 30-114
Modem: V.90	Kraków
Port podczerwieni: jest	tel. (0 12) 427-30 32
Zasilanie: sieciowe/bateria litowo-jonowa	faks (0 12) 422-05-99
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• praktycznie wszystkie potrzebne aplikacje	• CENA!
• pewnie działająca klawiatura	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.glen.com.pl	6340 zł
www.hp.com.pl	

łącznik zwany potocznie grzybk'em lub - z angielska - HAT-em. Tuż pod manetką, na obudowie umieszczono przepustnicę o dość sporym zakresie pracy. Na spodzie obudowy zamontowano cztery przysawki, które bardzo solidnie trzymają całość na gładkich powierzchniach. Natomiast gdy chcemy włączyć dżojstyk na kolana i przytrzymać go ręką, pojawia się problem, ponieważ specyficzny kształt obudowy skutecznie nam to utrudnia. Duży skok manetki sprawia, że sterowanie w grach jest niezwykle precyzyjne, co może trochę przeszkadzać wytyczanie przy grach platformowych, gdzie precyzja nie jest już tak ważna. Jedynym większym mankamentem, jaki zaobserwowałem, jest "grzechotanie" klawiszy, które - pomimo stabilnego zamontowania - są dość "luźne".

Mój początkowy sceptycyzm w stosunku do Dexxa Throttle Joystick ustąpił miejsca miłemu zaskoczeniu. Grało się całkiem przyjemnie, choć nieco irytujące było utrzymanie urządzenia w dłoniach bez przyciepiania go do blatu.

<b>Dexxa Throttle Joystick</b>	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Podłączenie: port gier	Multioffice Sp. z o.o.
Liczba przycisków: 6 (w tym 2 podwójne)	30-390 Kraków, ul. Zawila 65 D
Długość przewodu: 180 cm	tel. (0 12) 262-41-14
Kalibracja: programowa	faks (0 12) 262-41-16
Przełącznik: Hall jest	
Dodatkowe: podwójne przyciski	<b>Plusy</b>
	• dla prawo- i leworęcznych
	• niezły ergonomiczny
<b>Minusy</b>	
• trudno utrzymać na kolanach	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.mo.pl, www.dexxaweb.com	64 zł

## Nowości Sprzętowe

PC przeznaczonego dla osób często podróżujących, które potrzebują wygodnego do transportu komputera wyposażonego w wiele funkcji.

Ten uniwersalny i lekki notebook jest łatwy w użyciu, ergonomiczny, a ponadto przygotowany do wykorzystania łączności bezprzewodowej. Notebook HP Omnibook 500 ma zaledwie ok. 2,5 cm grubości i waży ok. 1,6 kg. Jest wyposażony w ekran XGA z matrycą aktywną o przekątnej 12,1 cala. Nowy notebook HP zapewni użytkownikom wysoką niezawodność i mobilność, jest również objęty korporacyjnym programem serwisowym.

Z notebookiem HP Omnibook 500 jest dostarczana opcjonalna nieduża stacja dokująca, która pozwala pracować z zasilaniem akumulatorowym przez ponad 9(1) godzin (np. czas przelotu z Europy do Nowego Jorku!). Można go więc używać na dwa sposoby: wziąć ze sobą sam notebook, aby maksymalnie ułatwić transport, lub wraz ze stacją dokującą, co zapewni pełną funkcjonalność w podróży, w domu i w biurze.

www.hp.pl

### Wycisnąć MACówkę

Czy zastanawialiście się, przy jakich komputerach najczęściej wykorzystywane jest podkreślanie parametrów pracy procesorów? Tak, w pecetach. Niedawno doszły nas "stuchy", że podkreślane są także Macintoshe wyposażone w procesory G4. Co ciekawe, takie maszyny można kupić w szwedzkich sklepach, gdyż podobno zajmuje się tym szwedzki oddział firmy Xtrem. Procesor z zegarem 1066 MHz "powstał" na bazie jednostki pracującej nominalnie z szybkością 533 MHz. Do odprowadzenia nadmiaru ciepła, które powstaje przy pracującym ze zwiększoną częstotliwością procesorze, zastosowano wodny system chłodzenia.

www.xtrem.com

### Duży, małytki

Toshiba wprowadza do sprzedaży nowy twardy dysk o symbolu MK1517GAP. Jest to pierwszy 2,5" twardy dysk, który na jednym talerzu może zapisać 15,1 GB danych oraz współpracować z interfejsem ATA-100 pozwalającym na maksymalny transfer danych 100 MB/s.

Model MK1517GAP pojawi się w dwóch wersjach: z interfejsem Ultra-DMA Mode 5 (ATA UDMA-100) lub Ultra-DMA Mode 4 (ATA UDMA-66). W pierwszym przypadku, dzięki zastosowaniu interfejsu ATA-100, maksymalny transfer danych wynosi 100 MB/s. Aby "sprostać" wymaganiom, jakie postawił przed urządzeniem tak szybki przepływ informacji w pierwszej wersji zastosowano obszerny bufor o pojemności 2048 KB. Druga wersja dysponować będzie dwukrotnie mniejszym buforem danych (1024 KB).

Nowy model należy do szóstej generacji dysków twardych Toshiba wykorzystujących technologię Ramp Load/Unload zabezpieczającą przed uszkodzeniem głowice. Zastosowano w nim również technologię SMART i funkcję redukującą zużycie energii (Adaptive Power Mode Control i Advanced Power Management), co w efekcie zwiększa żywotność baterii komputera.

www.alstor.com.pl



# CD-Action

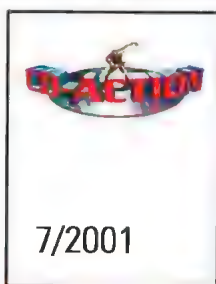
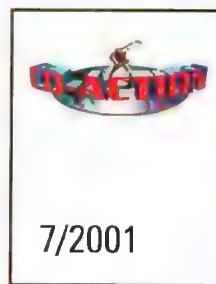
## za darmo?



0 zł =



+



**12**  
**x13zł = 156zł**  
**oszczędzasz 66zł**

**6**  
**x14zł = 84zł**  
**oszczędzasz 27zł**

**3**  
**x15zł = 45zł**  
**oszczędzasz 10,50zł**

**Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!**

#### Jak zamawiamy prenumeratę?

• Przekaz wypłnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędem lub niewłaściwym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać kod PIN.

• Zamknij krzyżykiem na przekazu odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi bilet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Nie prenumerata rozpoczynając się od lipca opłacamy najpóźniej do 15 maja, decyduje data atampla.

Jeśli istnieje zamiar przetranszować prenumeratę przesunąć się o jeden miesiąc.  
• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty przesyłu (wskazywane na biletach).

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD Action, prenumerata stanowi one całościową całość i czasopiśmie.  
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% (brutto).

#### Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Rom-ów należy kierować do Działu Prenumeraty od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16.  
tel. 071 343 7071 w. 338, 071 341 20 83,  
071 342 18 41  
o mail: prenumerata@luteronetwolk.com.pl

#### Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować smieszny sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono, musimy czasopiśmie wysłać. Prosimy, bierzemy więc na kolanach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że wyśpiemy Was matonalami i toklenowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopiśmie. Na koniec już zapłaciliście!



Numer archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca.....lipiec...../2001  
☐ 3 numery .....45,00zł  
☐ 6 numerów .....84,00zł  
☐ 12 numerów .....156,00zł  
☐ numery archiwalne .....

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

od miesiąca.....lipiec...../2001  
☐ 3 numery .....45,00zł  
☐ 6 numerów .....84,00zł  
☐ 12 numerów .....156,00zł  
☐ numery archiwalne .....

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca.....lipiec...../2001  
☐ 3 numery .....45,00zł  
☐ 6 numerów .....84,00zł  
☐ 12 numerów .....156,00zł  
☐ numery archiwalne .....

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca.....lipiec...../2001  
☐ 3 numery .....45,00zł  
☐ 6 numerów .....84,00zł  
☐ 12 numerów .....156,00zł  
☐ numery archiwalne .....

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

#### Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopiśmie, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.  
• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służą do tego odwrotna strona przekazu.  
Pamiętaj o zaokrągleniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.  
• Cena archiwalów 12 zł i 13zł!

Wskazujemy numerami 6, 10, 11, 12/99 i wszystkimi z 2000



Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....  
zł .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....  
zł .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....  
zł .....

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....  
zł .....

**UWAGA!** Numer telefonu obsługującego Klub CD-Action ulega zmianie.  
Prosimy od dziś dzwonić pod numery:  
071 341 20 83 oraz 071 342 18 41.

## GRY I MULTIMEDIA



80 zł brutto    159 zł brutto    99 zł brutto    69 zł brutto  
Doctor Turbo    Final Fantasy 8    HalfLife Gold    Hopkins FBI (PL)

Pod numerem:  
**071 341 20 83**  
możesz zamówić prenumeratę.  
Płacisz w domu - nie na pocztę.



140 zł brutto    119 zł brutto    140 zł brutto    55 zł brutto  
Dark Reign 2    Superbike 2000    Battlezone 2    Cue Club



59 zł brutto    70 zł brutto    70 zł brutto    55 zł brutto  
Koziołek Wymalacz    Kryształowy Klucz    MDK 2 + MDK 1    Moon Project full BOX

### PYTAJ O GOLD GAMES III

- Gold Games 1: 21 pełnych wersji gier na 24 płytach CD za 133 zł
- Gold Games 2: 24 pełne wersje gier na 24 płytach CD za 72 zł
- Gold Pack: 27 pełnych wersji programów użytkowych na 24 płytach CD, za 121 zł

Nasze zestawy to między innymi:  
Diablo, Caesar II, Conflict: Freespace, Fallout I i II, Rayman, Redline-Racer, Larry Suit 7,  
Police Quest SWAT 2, Die by Sword, Kupcy i rycerze, Samoluczek Microsoft Office  
i Windows 98, 3D Screen saver designer, Antu Viren Kit 8.0, Photo line 4.2 i wiele innych.

### Uwaga uczestnicy zabawy Action Exchange!

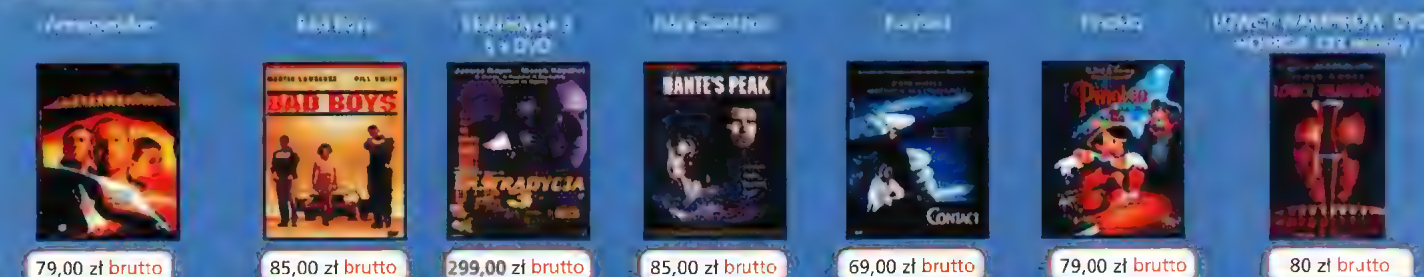
Numer majowy CD-Action zamyka tegoroczną edycję gry giełdowej Action Exchange. Prenumeratorzy otrzymali właśnie ostatnią partię kuponów. W czerwcowym CD-Action już ich nie będzie. Nie oznacza to jednak, że akcja się zakończyła. Można i należy jeszcze prowadzić wymianę i licytować produkty wystawione do Action Exchange. Zamknięcie akcji nastąpi 1 lipca 2001 roku! Po tym terminie zabawa zatrzymuje się aż do odwołania.

(071) 341 20 83  
(071) 342 18 41

**UWAGA!** Numer telefonu obsługującego Klub CD-Action ulega zmianie.  
Prosimy od dziś dzwonić pod numery:  
071 341 20 83 oraz 071 342 18 41.



## FILMY DVD

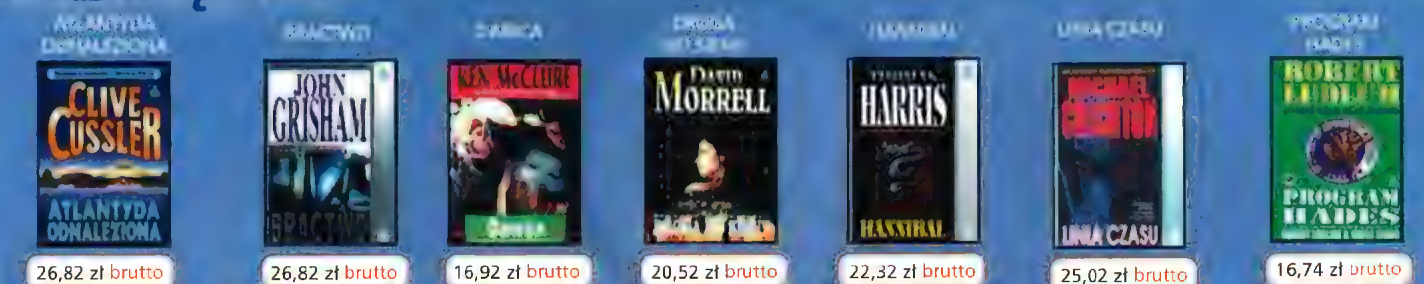


79,00 zł brutto    85,00 zł brutto    299,00 zł brutto    85,00 zł brutto    69,00 zł brutto    79,00 zł brutto    80 zł brutto

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

promocja

## KSIĄŻKI

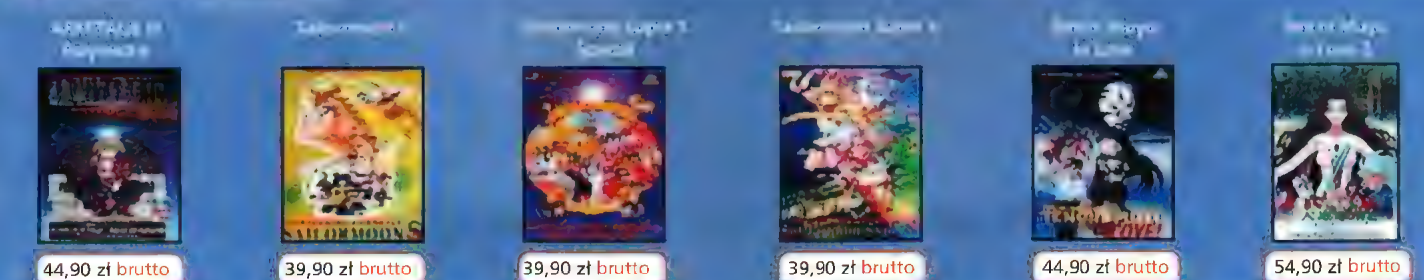


26,82 zł brutto    26,82 zł brutto    16,92 zł brutto    20,52 zł brutto    22,32 zł brutto    25,02 zł brutto    16,74 zł brutto

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

promocja

## MANGA



44,90 zł brutto    39,90 zł brutto    39,90 zł brutto    39,90 zł brutto    44,90 zł brutto    54,90 zł brutto

promocja

## Action Exchange

Produkty oznaczone są premii kuponem CDA

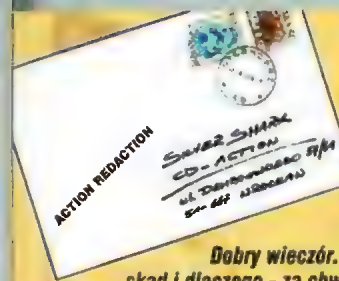
Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA	Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA	Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA
Procesory			Obudowy			Cool Games		
Duron 600	1	10	Mini ATX	1	10	Ud. M.100	10	5
Płyty główne			Klawiatury			Pren. 3 mies net	20	5
Gigabyte GA-7ZX1	1	20	105 key/PS2	1	5	Pren. 3 mies PCI	5	10
Pamięci RAM			Myszy			Pren. 6 mies net	5	10
64 MB	1	10	Genius Easy	1	5	Pren. 6 mies PCI	5	10
128 MB	1	20	Mouse	1	5	Pren. 12 mies net	5	20
Dyski Twarde			CD ROM			Pren. 12 mies PCI	5	20
10 GB/66	1	10	Cyberdrive 48x	1	10	Gra w pudełku	5	20
Karty Grafiki			Monitor 15"			Do Wybitu	5	20
Riva TNT2 M64 32	1	10	LITEON A1554NE	1	20			
Karty Dźwiękowe			Głośniki					
Sound Blaster 128 PCI	1	10	Genius 60 Watt	1	10			

Przedmioty wystawione na bieżącą aukcję



(071) 341 20 83  
(071) 342 18 41





# LISTY, czyli ACTION REDACTION

**Dobry wieczór. Właściwie powinniśmy powiedzieć dzień dobry, ale jak sobie czytamy te wasze listy, to się nam czasem ciemno w oczach robi. Czemu, skąd i dlaczego - za chwilę przekonacie się sami. Ale wcześniej jeszcze kilka słów od naszego sponsora... a właściwie DLA naszego sponsora, którym (o czym pamiętamy, nie bójcie się :) jesteście WY. Zatem słuchajcie, co mówimy: w każdy piątek spotykamy się z wami na IRC-u, kanał #cdaction, w godzinach 14 - 16. Na każdym Cover CD w Extras, w katalogu FAQ znajdujcie plik zawierający najczęściej zadawane pytania i nasze (w miarę poważne) odpowiedzi na nie. Warto poczytać przed napisaniem listu. Na CD macie też Action Maga, czyli takiego krewniaka AR i nie tylko, w którym znajdziecie wiele naprawdę ciekawych tekstów - i nie tylko. A teraz (tylko) zapraszamy do lektury...**

## Myśli miesiąca:

**Jedyna różnica między mną a wariatem to fakt, że nie jestem wariatem.**

© Salvador Dali

## Sugestie i refleksje

(...) Skończmy dyskusję o piractwie. Niemal wszystko zostało w tej sprawie już powiedziane, więc jeśliby przyszedł jakiś list o wyżej wymienionej tematyce, to zamieszczajcie go tylko i wyłącznie wtedy, kiedy wnoszą jakieś ciekawe i nietypowe spostrzeżenia, a nie standardowe "za" albo "przeciw".

Tak chyba będzie. Chociaż, z drugiej strony, trzeba stale krzyczeć "piractwo to złodziejstwo", bo inaczej podejrzanie szybko się o tym zapomina...

(...) Ludzie, coście się tak uparli na Anglików?! Nie dostrzegacie dobrych stron tego "połączenia"? (...) Pomyślcie - dodatkowy kapitał to nowsze, lepsze gry, szybszy dostęp do informacji i inne plusy. Wszyscy chcą do Europy, ale jak już się jest w tej Europie, to zachowujemy się po europejsku. (...) Tak na marginesie - nie zauważyliście, że w Polsce mamy więcej analityków polityki i ekonomii wydawniczej niż gdziekolwiek indziej na świecie?;

Za czasów Stańczyka każdy Polak był lekarzem, a teraz wszyscy znają się na polityce i niuansach strategii wydawniczej tak, że żeby (o włosach nie wspomniawszy) dęba stała.

(...) Reklamy. Nie przeszkadza mi ich liczba, bo tragicznie nie jest. Chodzi mi o ich zawartość... Smuggi, nie uważasz, że reklamy PC Formatu są świetne (czytelniczki teraz powinny prychnąć z pogardą)? Oby takich więcej (tzn. reklam, nie czytelniczek!!!). (...) [A co masz do czytelniczek? :] - Smg] Wiecie co? Podziwiam ludzi, którzy wysyłają do was bluzgi. Trzeba być naprawdę zdrowo rąbniętym przez łos, żeby pisać takie "cuda" i mieć nadzieję, że coś się tym zmieni. A w ogóle to bawia mnie listy gości, który tak oto prawili: "kupiłem waszą gazetę po raz pierwszy i ostatni. To @#!% jakich mało i żaluję kasy". Pieprzenie! Kto, po kupieniu czegoś, co mu się nie podoba jest w stanie wysłać list ze swoimi zażaleniami do producentów tego czegoś?

Wiesz, są tacy, którzy coś kupują tylko po to, żeby móc na to ponarżekać - na tym polega ich sens życia. Największe święństwo dla takiego kogoś, to dać mu coś, co mu w pełni odpowiada, żeby nie mógł pomarudzić. (No, chyba że na zasadzie: "no tak - ale czemu dopiero teraz się to okazało, nie mogło wcześniej?" itp.) Lecz zostawmy takowych, niech dalej się kłiszą we własnej żółci, skoro im z tym dobrze... (Rany boskie, Smuggler! Przecież ty sam cały czas na coś narzekasz! dop. Jedi:). [Narzekam, że mi jest za dobrze i to wszystko... Smg.]

Poza tym, jeśli ktoś wystął swoje wypociny, to chyba chce je przeczytać, więc kupi CDA ponownie. A moje zdanie jest takie (...) dekiel kupuje CDA co miesiąc i zachciało mu się zaistnieć w PR oraz popisać się swoimi umiejętnościami (...) A poza tym, jak można, zobaczywszy jeden samochód po raz pierwszy, oceniać całą motoryzację?

**Tomasz Fenske "AceBEST"**

Patrząc na polskie samochody, to chyba - niestety - można :)))

## Piraci, siostra, wyższa rasa

Zresztą z tym tematem [piractwem - red.] trafiacie głównie do dzieci i młodzieży. Mało kto wśród nich dostaje miesięcznie porządną kasę, więc wolą iść do pirata. Choć głównym powodem i tak nie jest gotówka. Po prostu do niektórych rzeczy trzeba dorosnąć. Nie oczekujcie więc od przyszczonego trzynastolatka, że uderzy się w pierś i powie: "przepraszam, że okradłem

kilkanaście firm software'owych". On nawet nie wie, czym jest praca i jak zarabia się pieniądze. Bo chyba każdy inaczej patrzyłby na sprawę piractwa, gdyby wiedział, jak czuje się ktoś, którego dochody są o x% mniejsze, bo Zenek z trzeciej klatki, magicznym sposobem, podbiera mu pensję. Zresztą, nie daleko szukać przykładu, czy jest ktoś, kto nie narzeka na podatki albo inny ZUS? (...)

Czyli trzeba kogoś okraść, by pojąć, że złodziejstwo jest be? Nikomu tego nie życzę...

(...) Ostatnio postanowiłem zrobić eksperyment. Podrzuciłem mojej młodszej siostrze do poczytania CDA. I... zdiwko. Kiedyś zrobiłem to samo i patrzyła na mnie jak na wariata - ona i takie gazety. A teraz, no proszę. Jednak ku mojemu smutkowi nie zainteresowała jej ani recenzje gier, ani nowinki techniczne. Doszła do końca i mocno się zacytała. Po chwili usłyszałem komentarz: "wariaci" - chodzilo oczywiście o AR i wasze odpowiedzi. (...) Tak więc big old thnx za nie, bez nich nie przyciągnąłbym młodej do kompa. (...) Jeszcze jedna drobna sprawa. Odnoszę wrażenie, że wśród czytelników wyrabia się wyższa rasa. Otóż przyznaliście się kiedyś, że czytacie takiego Tolkiena czy innego Sapkowskiego. A teraz jak widzę list w stylu: "czytam Tolkiena wbrew mojemu otoczeniu" albo jak ktoś przechwala się, że przeczytał książki Sapka i chyba próbuje się tym dowartościować, to krew mnie zalewa. (...) Nie będę się podniecał, bo przeczytałem ten sam ciąg liter co kilku redaktorów CDA. Podobna sprawa jest z Monty Pythonem... Ludzie!

**Shivo**

Dla nas czytanie książek jest czymś tak oczywistym, że w sumie niewartym wzmianki. Nikt się przecież nie chwali, że oddycha lub je. Nie uważamy zatem, że warto chwalić się tym, że dajecie strawę i oddech (intelektualny) swym szarym komórkom. Choć naturalnie cieszy nas, że są ludzie, którzy czytają coś poza instrukcjami do gier...

## Ja was... ja wam!!!

(...) Teraz coraz więcej gości pisze teksty w stylu: "...co oni piszą! Przecież CDA to najlepsze pismo! Czemu oskarżacie je o komercyjność i lamerstwo (...). " A ja na to mówię \*\*\*\*\* prawdai!! Ludzie, czy wy tego nie widzicie! KOMERCHA jak krowi plasek! Wszystko o tym mówi, poczynając od adresu (.com), a kończąc na dennych i sztywnych tekstach.

Kolejny gniewny... Szczególnie na to .com :). Jak wiadomo, takie pismo jak CDA powinno robić amatorzy i domenka prv.pl jest tu odpowiedniejsza. Tylko czemu czytasz taki badziej? A jak nie czytasz, to skąd wiesz i czemu się czepiasz?

I ten naciągany humor w action redaction (...). Tak naprawdę to fachowe teksty piszą tylko: Tiges, Polarx, Raziell, Yasiu, Czarny Iwan i Jaspin.

Dobrze wiedzieć. Zaraz dostanę łomot... i dorównają do poziomu reszty. BTW: Jaspin nie pracuje u nas od chyba roku. Tiges siedzi od dawna w PC Formacie... Nie zauważyłeś? Widać, jak uważnie czytasz.

Macie czytelników w \*\*\*, nie szanujecie ich, jak tylko prenumeraty wygasną, to już po was.

Ślódki marzenia frustrata. Ale jak Słońce wygaśnie :), to faktycznie będzie po nas, więc miej nadzieję i cierpliwość. Jeszcze tylko jakieś 5 mld lat. (Jak mnie już nuuuudzą teksty: "nie szanujecie czytelnika"...)

(...) Dla przykładu, ktoś napisał list do CDA, owalając ich [co robiąc? - Smg] i tak dalej... ten sam list skopowałem i wysłałem do innego pisma. Odpowiedź CDA

(przynajmniej coś w tym stylu): "ty dumniu, będąc piratem okradasz innych! Naprawdę ci coś odważyło, że się przyznajesz na łamach pisma o 180 000 nakładu, może jeszcze podaj swój adres. A że nas nie lubisz, nikt ci nie każe nas czytać i o naszej popularności świadczy wyżej wspomniany nakład i zwycięstwo w wielu ankietach przeprowadzonych w Sieci".

Tak jest. Tak właśnie odpowiadamy, tylko że, niestety: (nieco mniej dumnowato. No cóż, widzę, że musimy się jeszcze trochę w naszym duractwie pocwiczyć. Na razie nas deklasujesz. Ale taka jest właśnie różnica pomiędzy tymi, którzy możolnie trenują, by udzielać głupich odpowiedzi, a kimś, kto jest w tej dziedzinie talentem na miarę Małysza (w skokach): kto jest po prostu "born to be popcorn" :).

(No i właśnie, to chwalenie się nakładem i popularnością, to chamstwo w stosunku do czytelnika. Ach!!!!!!!!!!!!)

Ojej - tak się podniecić... (i to własnym tekstem?!). Ten... ^.^ No nic, nie przejmuj się, to się czasem może zbyt pobudliwym wydarzyć. Bierz zimne prysznic, uprawiaj sport i myśl o obojętnych sprawach, ponoć pomaga zachować nad sobą kontrolę.

Odpowiedź innego czasopisma: "chm... pirat jesteś. No, to jest już twoja sprawa, ale nie wiń mnie, jak policja ci się na chatę wpakuje). A jak nas nie lubisz, to... chodź na solo;). ("Kto mnie nie słucha jest moim wrogiem, niech stąd ucieka, bo go zaraz wrobie").

Oooo, to faktycznie ambitna odpowiedź. Przeanalizujmy: "jesteś złodziejem - to sobie bądź, to TYLKO twoja sprawa. A jak się coś nie podoba, to chodź, dostaniesz w ryj. che, che". Kultura. Poziom. Ambicja. Gdzie tam nam do tego równać; my tylko beznadziejnie, beczelnie tłumaczmy, że ktoś źle robi, kupując piraty. I nawet na solo takowych "kradziei" nie wolamy (żeby nas policja potem ścigała za nielegalny ubój żywca? Mowiy nie ma!). Nęęęęda i chamstwo do sześciannu, te nasze odpowiedzi!

No właśnie. A propos nakładu: mówiliście, że jest kontrolowany - a \*\*\*, skąd niby macie takie archiwa? A poza tym nieleż z was Lamery.

**AFA**

Co ma nakład kontrolowany do 'stnienia archiwaliów, tego nie wie nikt - oprócz ciebie. Podziel się z nami tą fascynującą wiedzą! Aby zaś nas poniżyć i zdenerwować, powinienes raczej zacząć nas chwalić albo choć mówić, że np. jesteśmy do ciebie podobni - albo się z tobą kumplujemy. Wtedy szlag nas trafi na miejscu!

## Ajlawju Laro...

Informujemy wszystkich zakochanych w tej czy innej Sobowótce, że a) ich adresy są naszą słodką tajemnicą i nie zdradzamy ich NIGDY i NIKOMU (nawet mimo argumentów "tylko mi, nikomu nie powiem, przysięgam!!!!" ; b) listów do nich również nie przekazujemy (wynika to z ustawy o ochronie danych osobowych). Podobnie jest z adresami ludzi w AR! Zakochanym możemy tylko doradzić napisanie anonisu do Pomocnej Dłoni, a może Sobowótka poczyta i się wzruszy... (BTW: w tej kategorii prowadzi ostatnio Dr Regina, choć i parę Lar ma spore wzięcie :))

## Wiekowy Smuggler

Jak to do cholery jest. Ja wyobrażam sobie ciebie jako gościa w moim wieku - 27 lat. Moi kumple mówią, że masz 40, a jeden gostek twierdzi, że pamiętasz czasy stworzenia świata. Kto ma rację?

**F... Y...**

Taaa, te siedem dni dało mi wtedy troszkę w kość, pamiętam, panie dziejku... :))) Ale wszyscy macie rację. Jam jest ten, który jest... w różnym wieku. Czasem myślę, że mam lat 18, czasem, że 78. Wszystko zależy od nastroju i okoliczności. PS Ju tu! (to a propos wykiki!))

## Podziękowania?

Niektórzy oskarżają was o spowodowanie upadku Gamblera. Ja chciałem wam za to podziękować! Kiedy byłem czytelnikiem Gamblera, myślałem, że nie ma lepszej gazetki. (...) Myliłem się! (...) Jeszcze raz thanks. PS We wstępniku 12/00 napisaliście, że w redakcji są osobnicy obojga płci... Ehkehm... chyba źle rozumiałem... :)

**Dwari**

I fucki i podziękowania są kierowane pod złym adresem. CDA nie ma NIC wspólnego z upadkiem Gamblera. O tych przyczynach dość obszernie w swoim czasie wypowiadali się w Internecie sami jego pracownicy - i nie było tam ani jednego słowa pretensji pod adresem CDA. Aha - co do PS... DOBRZE zrozumiałeś, Ale ciii, nie ma się czym chwalić. Potem Ugly się będzie wstydził/a wychodzić na ulicę. Prosimy o dyskreję :).

## Nauczyciele

Ludzie! Ja już nie mogę! Jak chodzę na informatykę, to dostaję ataków (tu dowolna choroba objawiająca się drwinami i nabijaniem się z nauczycieli). Nasza nauczycielka od informatyki to jest DNO. W klasie 2 gimnazjum uczymy się obsługi Painta (włączamy płyty z napisem "Informatyka dla I klasy gimnazjum", włączamy program, kolorujemy gotowe obrazki :PPP), idziemy lekcja w lekcję z programem poprzedniej klasy, a pod koniec mamy mieć "język programowania" - Logo. Pewnie będzie tak jak rok temu i zamiast uczyć się algorytmów, będziemy uczyli się, jak pogrubiać tekst w Worksie (taaa.... w WORKSIE, nie w Wordzie. "Nie mogą zainstalować Office'a, bo..." (i tu jakaś wymówka)). A stopień wiedzy nauczycieli? Może pewien fragment lekcji:

Nauczycielka: Kto wie, jakie są najmniejsze jednostki informacji na twardym dysku?  
Uczeń: Kłasy i sektory.  
Nauczycielka: Żle - są to pliki i foldery. Nie wiedziałeś? (W tym momencie dobrze, że siedziałem, bo bym się przewrócił) :P

**Zero**

(...) Mam w szkole informatyka, który nie wie, jak zapakować pracę ucznia spakowaną Winrarem. (...) Prowadząc wykład bez przerwy zerka do notatek (...), w pierwszej klasie przerobiłszy Worda! Woow.

**Łyszka**

Mój nauczyciel nie tolerował innego OS-a niż WIN 3.11 Kiedy stwierdziliśmy, że WIN 9x jest lepszy, wyzwał nas od debilii. Całe dwie godziny [tu piernik w formie czasownika - red.] bez sensu na temat wyższości W3.11 nad innymi OS. W końcu stwierdził, że kiedy startuje winda, to nie można wywołać DOS-a. Wtedy kolega wstał i powiedział: "należy wcisnąć F8". Nauczyciel zbaraniał i powiedział, że on się tym nie zajmuje. Zrozumiecie kogoś takiego? Teraz kiedy mamy Win NT, on sprawdza swoją pocztę, otwierając maila w WIN3.11...

**Lordstar**

Jak to czytam, to przypomina mi się - ponoć autentyczna - historia. Jak to pewna pani przyszła do sklepu z komputerami i zapytała sprzedawcę: "czy macie dyski C:?" Wolę się nie zastanawiać, kim była ta pani, ale pewnie podejrzania mam :). Mam też nadzieję, że takich "nauczycieli", jak opisani w waszych listach, nie ma zbyt wielu...

## Skopać czy nie skopać?

(...) Patrząc i przebywając z ludźmi mocno związanymi z komputerami, ogarnia mnie dziwna ochota wybuchnąć śmiechem, jednak byłby to śmiech przez łzy. Niestety. W zastraszającej większości są to młodzi ludzie, często trochę zagubieni. Ludzie z dużą ilością skryżnię maskowanych kompleksów. W tzw. środowisku każdy z nich pragnie uchodzić za nie wiadomo jakiego "wyjadacza" eksperta i cool gościa z ogromnym poczuciem humoru. Prawda leży jednak po drugiej stronie skali. W prawdziwym życiu są oni często frajerami i looserami. Chwalą się między sobą, ile i jak to oni w Tekkena, Quake czy Starcrafta wymlatają. Pyta-

nie - i co z tego? Co ci przyjdzie, chłopaczku, z wymianiania z Tekkena, kiedy byle leszcz, żul da ci w bużkę. I co zrobisz? Zastosujesz combo, może "powera" puścisz? (...) Może zamiast kopania tyłka komputerowi weźmiesz się za jakieś sporty, ćwiczenia - chociażby po to aby dać tym sztydzącym i gnębiącym cię palantom w ryj?

Stop. Zdaje się, że troszkę jakby przegiąłeś z wnioskami. Jasne, że lepiej uprawiać sport na żywo niż w komputerze. Tu zgoda. Ale, jak widzę, u ciebie to wszystko sprowadza się do dania w mordę komuś, kto przedtem dał ci w twarz. Może to i, teoretycznie, miłe uczucie, ale do niczego dobrego nie prowadzi. Na tej zasadzie to również książek czytać nie warto. Zamiast tego lepiej pójść na siłownię i popakować w bicepsy i tricepsy (hi. Eld & Iwan :)). Żeby potem radośnie skopać dresa? Sport (niezawodowy) uprawia się po to, żeby być zdrowszym. Sztuki walki - po to, żeby (jakby co) skutecznie się OBRONIĆ, ale przede wszystkim po to, by wytrenować ciało i umysł. I do takiego uprawiania rozmaitych sportów jak najbardziej was namawiamy. Ale jak ktoś ma chwycić TYLKO po to, żeby skutecznie dać komuś po ryju - to już niech lepiej dalej gra w Tekkena.

Another brick in the wall. Dziewczyny. Tu prawdziwe życie okazuje się jeszcze mniej łaskawe dla hardcore'owców. Jeżeli pominiemy te wszystkie komputerolaski, czyli w 70% niezbyt ciekawe zewnętrznie (to się chyba pod eufemizmem kwalifikuje - cynizm górą!), nie dbające o siebie, lekko zwichnięte psychicznie dziewczątka, to szanse poznania - że o "poderwaniu" nie wspomnę - takowej są dla "wyjadacza" takie jak na wygraną w LOTTO. Oczywiście nie chodzi tu o dance-tecthe-polo desriary, ale o normalne, inteligentne, a przy tym sympatyczne i ładne dziewczyny. Człowieku, czy taką osobkę zainteresują twoje osiągnięcia? Wgrzyanie się w Q3 na nightmare może zrobić wrażenie na twych kumplach - ale nie na niej. Z czym do ludzi? O czym spróbujesz zagadać? O muzyce? A może akurat od Metalliki czy Limp Biskit, woli Johna Mayalla i Jego Bluesbreakers albo Atomic Roster.

Pomijając mocno krzywdzącą ocenę typowej dziewczyny - komputerówki, to w sumie masz wiele racji. Swoją drogą, widzisz ogół graczy jako mieszanke składającą się głównie z zakompleksionych maniaków płci męskiej i brzydul płci żeńskiej. Moim zdaniem obraz jednak MOCNO przejaśkrawiony. (I gratuluję nietypowego dla dzisiejszych nasto atków, ale dobrego gustu muzycznego.)

Literatura - cóż, poza Tolkienem i Dickiem jest cała masa wspaniałych pisarzy (Sallinger, King, Łysiak, Forsyth). Porażka na całej linii. Pewnie, nie ma jak gry. Tu jesteś Neo, Segalleem czy kim tam chcesz.

Naturalnie literatura warta lektury wcale nie kończy się na Dicku i Tolkienie, ani też na garstce autorów, których wymieniałeś. Nie rozumiem jednak, co uważasz za porażkę? Że ludzie czytają TYLKO Dicka i Tolkiena? Ja bym to uznał za SUKCES, że W OGÓLE czytają coś w miarę ambitnego! Wedle statystyk 50% Polaków nie przeczytało w ciągu roku ANI JEDNEJ książki. Zaś gracie, choć nie wszyscy, mieszczą się w tych 50%, n'estety. Książki ich nudzą (tipsa nie ma jak wpisać, myśleć trzeba, grube takie, żadnej grafiki 3D). Zatem cieszy mnie sam fakt, że są tacy, dla których "książka" nie oznacza tylko "instrukcja do gry". A że w grze jesteś Neo itp? Chyba właśnie o to chodzi. W książkach też utożsamiamy się - często - z jej bohaterem, Tyle że wymaga to więcej wysiłku i wyobraźni.

Ludzie, błagam was, przejrzyście na oczy. Prawdziwe życie płynie obok was (...) Pewnego dnia obudzisz się i poczujesz się jak w piosence Janes Addiction: "I never be in love and I don't know what it is" (nigdy nie byłem (za)kochany i nie wiem, jak to jest). Zdasz sobie sprawę, że to, co niedawna wielbiłeś, jest nic nie warte (...) IRC nie zastąpi ci rozmowy (...) Czy kiedykolwiek kochałeś? Czy byłeś kochany. Komputer, gry, net - to wszystko dla ludzi. Jednak to TYLKO rozrywka, która nie może być sposobem na życie.

**Tadeusz "Resident" Zawila**

Z końcową refleksją zgadzamy się w 127%.

## Uzależniony - refleksja

Ludzie, jak robiłem sobie ten test w maju, nabiłem 126!!!! punktów. Najwięcej z wszystkich moich kolegów w szkole. W grudniu tego roku nabiłem 72 punkty. Czuję się wspaniale, wiedząc, że powoli wychodzę z nałogu :)!!! (...) Zdobylem dużo przyjaciół. Mam dziewczynę i jest OKI. Ale to głównie dzięki waszemu testowi, który zamieściłicie w CDA: to dzięki niemu zacząłem myśleć nad swoim postępowaniem i doszedłem do wniosku (...eureka!!!), że za dużo czasu władowa-

łem w ten komputer, nie licząc pieniędzy. Trzy lata dzień w dzień, bez przerwy grałem, uczyłem się języków programowania itp., itd. i co umiem - wygląda na to, że nic, bo ruszyłem na olimpiadę informatyczną - i nie wyszedłem z 1 eliminacji, tej w domu. Jeszcze raz wam dziękuje, że daliście taki test.

**Dawid W.**

## Girl's Corner

"Plik generowany przez program IQ MASTER: wynik ostatniego testu: 156". To mój (Tasha). Thx za podbudowanie mnie :))) Widzisz, są jednak myślące (czasem :)) kobiety...

**Calkiem-Szczęśliwa-T#A**

Hehm, ale w tym programie przeciętna inteligencja to ok, 1000 pkt....). Dobra, żartowałem, gratuluje! Przy czym (to już mówię serio) nie należy ani specjalnie cieszyć się dobrym wynikiem, ani specjalnie martwić złym. Takie programiki jak IQ Master nie są w stanie W PEŁNI ocenić prawdziwej ludzkiej inteligencji (zresztą żaden program czy test tego nie potrafi). W każdym razie na pewno jesteś dobra w rozwiązywaniu testów i umiesz logicznie myśleć, tudzież posiadasz wyobraźnię przestrzenną. Są powody do mruczenia... :)

Ludzie, jesteście the best!!! Od dawna kupuję CDA, ale dopiero tydzień temu trafiłam na tę rubrykę.

Niech zgodzę: blon... a nie - szatynka! W końcu przecież znalazła :).

Ale mam zaskok - jak diesel na 40 stopniowym mrozie. Ale odkał przeczytałam (z nudów) AR, to momentalnie zaczęłam przeglądać wcześniejsze numery i czytać tę rubrykę. Ludzie, tak się obśmiałam, że do tej pory brzuch mnie boli. A mój mężczyzna do tej pory gnębi mnie pytaniem: "dopiero teraz"? (...)

**Mysza**

Podoba mi się wasze podejście do autorów listów. Jesteście szczerzy aż do bólu, a przy tym śmieszni i to się liczy. (A przy okazji mam nadzieję, że nie skończycie z tym.) Niektórzy chcą, byście z tym skończyli, ale to by była niechybna śmierć dla was i dla nas, czytelników. (...)

**Kacha**

E, zaraz tam śmierć. Ale ciężko mi wyobrazić siebie wstępującą odpowiedzi w klimacie: "szanowny Czytelniku, bardzo ucieszył mnie list, w którym poruszyłeś istotne aspekty zagadnienia aktualnie omawianego na naszych łamach. Jestem szczęśliwy, że raczyłeś w ogóle zareagować. Tym niemniej pozwałam sobie nie zgodzić się z kilkoma akapitami tego, jakże wyważonego, listu, aczkolwiek w pełni rozumiem, że miałeś święte prawo nazwać nas "pop\*\*\* gnojkami". Szanujemy twoją opinię, ale tu chyba nieco się różnimy w swych poglądach..." itd.

Mam już dosyć słuchania, że dziewczyny są gorsze w kwestii dotyczącej komputerów. Czy to, że jestem dziewczyną oznacza, że nie mogę słuchać ostrej muzyki, pójść z kolegami na browara, a później zrobić kilka fragów w Quake? Chłopacy, dajcie sobie już spokój z tą dyskryminacją. Nie będę już więcej pisać, bo nie wiem, czy to ma jakiś sens.. Przyłączam się do apelacji Cleo o nieumieszczanie listów dziewczyn w osobnej klatce...

**Biedroonka z Rzeszowa**

Uważaj na pŁoonki, one lubią biedroonki... (jęść). (Oj Smuggler, znowu coś pomieszzałeś - chyba chodziło ci o Droonki? dop. Jedi:) (Już ja wiem, o co mi chodziło, ale cicho sza... nieletni czytają! Smg.)

Otóż chciałybyśmy się dowiedzieć, czy panowie, mężczyźni, czy jak tam wolicie być nazwani. Chłopcy, wykupiliście patent na CDA i komputery? Albo czy na waszej (bo nie chcemy wam ubliżać, mówiąc "naszej") gazecie (czyt. CDA) jest gdzieś znaczek: "tylko dla mężczyzn"?

Gdzieżby. CDA jest dla każdego, kto chce nas czytać, niezależnie od płci i wieku. Dowodem: Ugly Joe - a skoro ON(a? o?) czyta, to wszyscy inni też mogą.

(...) To, czego wymagamy, no dobra, oczekujemy od was, panowie, to odrobina szacunku. (...) Czy nie lepiej zamiast wyrzywać nam CDA lub myśleć z rąk, po-



**zwolnić działać albo nam pomóc? Czy to jest dla was taką wielką ujmą? (...)** Zaczynjcie z nami rozmawiać, bo za te wszystkie prace domowe, które spisałoście, te kartkówki, za które dzieci nam nie dostałście jedynek, chyba nam się to należy. Te słowa kierujemy w szczególności do "naszych" facetów (czyt. kolegów z klasy), którzy w ostatnim czasie trochę przesadzają i na każdym kroku starają się nam udowodnić, że nie jesteśmy nic warte. (...)

**Ninja\_Girl, Duśka i Lika**

Ludzie (to do tych facetów, o których piszą te panie powyżej) - ile wy macie lat, a? Bo jeśli więcej niż 11, to najwyższy czas zacząć dorastać nie tylko fizycznie... Swoją drogą poczytajcie sobie coś, co jest poniżej...

## Imperium kontratakuje!

**DZIEWCZYNY!** Jeśli z kolejnego listu dowiem się, że jestem męską szowinistyczną świnią, to konsekwencje będą raczej nieprzyjemne. Nie lubię, jeśli ktokolwiek chcący wyszumić się na łamach CDA, używa durnowatych sloganów zamiast jakiegokolwiek logicznego wywodu. Ponadto chyba wszystkie macie kompleks niższości, bo w przeciwnym razie nie byłoby tylu listów, których osiłą jest chwalenie się, ilu to facetów udało się wam ograć w Mortal Kombat, Harpoon itd. Udowadnianie nam naszej niższości, choćby nawet było to oparte na jakichś logicznych podstawach, sympatii wam nie przysporzy. Mam tylko nadzieję, że listy dziewczyn będą teraz trochę bardziej normalne ; chociaż wcale nie mówię, że do tej pory wszystkie miały jakiś defekt. (...)

To ja może w imieniu dziewczyn (a co - nie można?): sporo facetów zakłada z góry, że one się nie znają, są przy kompie jak blondynki z dowcipów itp. Stąd niektóre z dziewczyn, także z góry, udowadniają, że się znają i są nawet w te klocki lepsze od wielu menów, po to, żeby być poważnie potraktowanym. Nie jest to kompleks niższości, a tylko próba pokazania czytelnikom, że pisze to po prostu GRACZ (tyle, że akurat ptci żeńskiej), a nie jakaś tam "laska", co to ma komputer za 5 tysięcy i "szuka Internetu na kompaktach".

**Kasia 5.** Naprawdę nie jesteśmy takimi kretynami, jak ci się wydaje. Ale każdy, kto przewyższa intelektem tę hofotę, musi to maskować, aby nie narazić się na śmieszność. Inteligentnych facetów trochę jest, ale trzeba tylko poszukać. Z drugiej strony Wielkie Dzięk: umocniłem nam się w wierze, że są jeszcze normalne dziewczyny na tym durnym świecie.

**Dentysta-Sadysta**

Mam dość czytania kolejnych bredni wypisywanych na łamach AR przez dziewczyny. 50% listów zamieszczonych w girl's cornerach tylko zaśmiewają miejsce w CDA. Siada sobie jakaś kilkunastoletnia panienka, bierze klawiaturę i w 5 minut stuka list typu: "droga redakcjo, jaka to ja jestem biedna, olaboga, jeno umiem sporo na mym komputerze, ale to pełzające plugastwo mężczyźni nie doceniają mego talentu. Co więcej, ci nikczemnicy śmiają sądzić, że potrafią o wiele więcej ode mnie!!! (...) My, biedne dziewczynki, jesteśmy dyskryminowane. Mam dość bycia traktowaną przez chłopców jak podnózek. Dziewczyny - nie jesteście gorsze! (...)". Co gorzej, publikujecie tego typu listy i jeszcze na nie odpowiadacie. A odpowiedź są w stylu: "no tak, biedne dziecko, nie zafamuj się, przecież umiesz całkiem sporo. Chłopcy, uwierzcie, że są dziewczyny, które coś (zrobić na komputerze) potrafią."

Czy aby na pewno cytujecie odpowiedzi z CDA? Bo brzmią podejrzanie uprzejmie...

**Bóg z tobą, idź, bądź płodna i rozmnażaj się, niech będzie więcej kobiet twego pokroju.**

Przeginasz. Faktycznie, panie często użalają się na to, że panowie traktują je z założenia jako coś, co MUSI być gorsze, głupsze itd. od nich, ale czy narzekają bez powodu? A jeśli cię to denerwuje, rób tak, by owe panienki nie miały powodów do takowych narzekañ. I wtedy skończą się takie listy. Albo choć sam zacznij się rozmnażać (podkreślam słowo SAM :)), a humor powinien ci się choć trochę poprawić.

**A ja mówię: STOP!!!** To, że są dziewczyny znające się na komputerze, wie chyba każdy i jest to oczywiste. Ale te, które naprawdę coś potrafią, nie potrzebują się tym chwalić i jednocześnie narzekać na cały świat. Te, które tak robią albo mają kompleksy, są niedowartościowane, albo ich IQ jest niewiele wyższe niż 0.

A wiesz, że ja mógłbym powiedzieć: "to samo można

powiedzieć o facetach, którzy krytykują listy od dziewczyn". I chyba za miłe by to nie było? Więc proszę mi tu nie uogólniać.

**Rozumiem, płeć piękna, ale takie śmiecie (listy) nie mogą lądować na łamach gazety!**

Jak widać, mogą (i to nie są śmiecie!). Warto mieć odrobinę szacunku i tolerancji dla innych (osób, poglądów itd.), bo inaczej ktoś kiedyś Ciebie potraktuje jak śmiecia... a to miłe nie jest.

**A może to wy chcecie się podlizzać tym dziewczynom...**

Nie tylko tym. Cóż, straszne z nas lizusy... (lizole?).

**Może tak mało listów od nich przychodzi, że musicie walić je na strony, jak leci, żeby pokazać, jaką to macie wspaniałą damską część czytelników...**

A może za każdy wydrukowany list od dziewczyny spotyka nas z ich strony coś miłego? (Zazdrościcie? I słusznie :)) Wiesz, takie teorie to można snuć długo, ale nic z nich nie wynika. I niby KOMU i PO CO mamy to pokazać i CZEMU? (Przemysli! to! - albo Białystok tamto!)

**Nie nazywajcie mnie męską szowinistyczną świnią, bo ten list jest kierowany tylko do tej części dziewczyn, które piszą te teksty. Można je (listy) określić pięknym mianem: "load of crap".**

**vvv**

Na epitet MCP (male chauvinist pig) to trzeba sobie nieco zaśmuchać. (Np. podpisując się pod radykalnymi opiniami swym prawdziwym nazwiskiem, by potem z godnością znosić drwiny i obelgi od znajomych kobietek.) Swoją drogą nie dziwię się, że dziewczyny użalają się na swoje traktowanie przez niektórych facetów jak śmieci - daleś właśnie piękny przykład takiego "męęęskiego" podejścia. A wiesz, co odróżnia mężczyznę od dziecka? Ten pierwszy potrafi kontrolować emocje i traktuje kobiety z szacunkiem. Nie wiem wiele o tobie, twoich umiejętnościach i układach z płcią przeciwną - poza tym, że masz lat 16 - ale czuję, że masz jakieś kompleksy...

## Dorośnijcie...

**Dlaczego mam nabijać kieszeń najbogatszemu człowiekowi na ziemi (...), płacąc za Office'a, jeżeli potrzebuję od czasu, do czasu coś napisać. On i tak ma już tyle kasy, że uszami mu wychodzi. To samo z Windows. On i tak swoje dostał od firm i jakichś przedsiębiorstw. Albo jeżeli chcę się pobawić 3D Studio MAX'em to chyba nie będę kupował oryginału za (nie wiem dokładnie, ile akurat 3DS Max kosztuje) około 5000 zł lub Photoshopa za 4900 zł.**

Dlaczego? Bo mu się należy. Zapracował na to, więc płać mu za pracę i już. Inaczej jutro ktoś powie: "a po co mam płacić temu gościowi w sklepie, on i tak jest ode mnie bogatszy i zarobił już wystarczająco dużo". I jeszcze jedno: jak chcesz się bawić - to kupuj zabawki. Programy typu 3D MAX są robione dla zawodowców i z myślą o profesjonalnych zastosowaniach, a nie dla zabawy. Ja, jak chcę się pobawić samochodzikami, to nie kupuję Testarossy od złodzieja, a resoraka w sklepie. A na to mnie stać bez problemu.

**Z grami jest trochę inna sprawa. Założmy, że spodobał mi się NHL 2001. Kupię grę za te 159 zł, pogram tydzień i mi się znudzi.**

W takim razie ukradnij też komputer, bo jest szansa, że pograsz na nim tydzień i też ci się znudzi, więc nie warto wydawać tych 3-5 tys. zł. (Ciekawe, że ja mam grę, w którą gram od paru lat, i jakoś mi się NIE nudzi.) A gra ci się nudzi głównie dlatego, bo wiesz, że na półce obok leży jeszcze 5 innych (też po 20 zł...), więc ci się spieszy do ich obejrzenia. I do kina też nie warto iść - wyda się 20 zł, a film to tylko 2 godziny trwa!

**Kupując pirata, nie dam zarobić EA. No to co z tego!**

Tu wcale nie chodzi o finanse EA. Tu chodzi o TWOJĄ własną ludzką godność. Kupując pirata, sam się kładziesz w rymszłot, na własne życzenie tarzasz się w szambie. Czy tego nie rozumiesz?

**Oni i tak mają kasę z innych, bardziej cywilizowanych krajów, tj. USA, Norwegia, Niemcy itd.**

No właśnie: tam cywilizacja, a u nas była. Jest i będzie ciemna złodziejska dzicz. Ale co tam, że będą patrzeć na nas jak na zwierzęta w ZOO, że na dźwięk polskiej mowy w obcym kraju sprzedawca zacznie patrzeć ci na rękę i chować towar, a przechodnie będą komentować: "znovu ci złodziej na żer przyjechali". Nic to, grunt że zaoszczędziłeś parę złotych na paru gierkach: Wstyd nie dym, oczu nie wygrzyze.

I po cholere nam być cywilizowanym krajem!

**Przecież mogą nie wchodzić na nasz rynek ze swoimi produktami.**

Pewnie, bo ty i tak kupisz na giełdzie. Niech się pali, niech się wali - byle MI było dobrze. Fajne podejście do życia. Godne 5-latk. Kiedyś ktoś wypchnie cię z tramwaju w czasie jazdy, bo będzie chciał mieć więcej miejsca - to może zrozumiesz, co miałem na myśli. Mogłeś przecież kupić sobie samochód, nie?

**(...) Tak więc popieram piractwo, ale tylko takie, w którym są okradane firmy-giganty: Microsoft, Adobe, Eidos, Acclaim.**

**Błażej z Warszawy**

A ja jestem przeciw waleniu czytelników czymś ciężkim po głowie z wyjątkiem tych, którzy mają na imię Błażej i są z Warszawy, i piszą takie teksty. Błażeju, kup se rower :) i nie wiskaj mi tu ciemnoty! Po prostu popierasz złodziejstwo. Trudno. Ale choć się tego wstydz, choć się tym nie chwal. Bo tak naprawdę wcale mnie nie wkurza fakt, że kupujesz piraty. Wkurza mnie to, że tacy jak ty NIE TYLKO kradną, ale JESZCZE bezzelnie twierdzą, że to, co czynią, jest jak najbardziej w porządku. A nie jest, nie było i - psia!krew! - nie będzie!!!

## Śmieeeeć!!

**Piszę w sprawie listu "Śmieć" w 3/01. (...) HoMM śmieciem?! (...) Nazywając klasykę śmieciem, narażasz się wielu osobom (...) Tak się składa, że większość wydawanych obecnie gier to właśnie śmiecie. Piękna grafa, ekstremalne wymagania, spora cena, masa błędów i zero klimatu. (...) Jeśli HoMM jest śmieciem, to ja chcę więcej śmieci! (...) Klasyka rządzi!**

**Naryan z Suwałk**

**Nie bardzo rozumiem, co pan Maciej ma na myśli, mówiąc "śmieć", ale wnioskuję, że na takie miano zasługuje, jego zdaniem, każda starsza gra. Paradoksalnie gra lub gry, którymi pan Maciej zachwyca się w tej chwili, za jakiś czas też będą śmieciami. Wnioski: niech pan Maciej nie kupuje przyszłych "śmieciowatych" gier. Jeśli chodzi o mnie, bardzo dziękuję za "jedynekę". I obyscie dawali więcej gier, które zasługują na miano klasycznych.**

**Cichy**

Listów w tym klimacie przyszło mniej więcej 20x tyle, co bluzgów na HoMM. To cieszył!

## "Wirusik" :)

**Chciałbym poinformować, że macie w AR wirusa. Działanie robaka polega na przesunięciu priority zegara na idle, w rezultacie czego nie napisałem wypracowania i wychowawczyni zaala mi porty wejścia na karcie dźwiękowej, aż do przecięcia. Na szczście słabo słyszę, kiedy jestem niewyspany, bo bezpieczniki byłyby w niebezpieczeństwie. Tyle mojego. Cze :D**

**Wojtek z Wałbrzycha/Wrocławia (różnie bywa)**

Uważaj, bo rodzice mają na to skutecznego antywirusa o nazwie: Szlaban NaKompa 6m(iesięcy)...

## Falloutowi maniacy

**Ludzie! Pomóżcie! Znajdźcie jakiś lek na Falloutomanię! Przychodzę do szkoły i od razu słyszę: "...A Sulik miał Sledge Hammmera i...", i dostaję nerwicy. Zbiera się 3-4 kumpli z klasy i nawijają. Na przerwie to samo. A po południu, gdy gdzieś wychodzimy, trzeba im mówić, żeby przestali. Co robić?**

**Kondzio z Poznania**

Albo zmienić kumpli, albo zacząć grać w Fallouta, dołączyć do dyskusji i zanudzić ich na śmierć.

## Oszukany...

**(...) Zamówiłem u was numer archiwalny 07/99. I co? Listonosz przyniósł mi 12 zł zamiast CDA. Proszę o wytłumaczenie - nie tego, że nie dostałem CDA, ale tego, że wróciło tylko 12 zł. A gdzie kosztza przekazu, które poniosłem?**

**Pawcio z L. Wielkiej**

Tutaj macie właśnie przykład na to, że nieczytanie (np. FAQ) szkodzi. Gdybyś, Pawciu, przejrzał te strony, na których reklamujemy Prenumeratę CDA, zauważyłbyś, że są tam po-

kazane WSZYSTKIE DOSTĘPNE nr archiwalne. 07/99 nie ma tam od dłuższego czasu! Nie możesz więc NAS winić za to, że TY czegoś nie doczytałeś! W tym momencie po prostu odsyłamy otrzymaną kasę, bo co mamy z nią zrobić? Dodam też, że, odsyłając ci tę kasę ponieśliśmy, TAKIE same koszty (na przekaz zwrotny) jak ty, wysyłając ją nam. Przy czym TY płacisz za SWOJ błąd, a my za... TWOJ. Czyli kto powinien tutaj narzekać? A Ty chciałbyś, żebyśmy JESZCZE RAZ dopłacali za TWOJ błąd? Jutro ktoś w takiej sytuacji zacznie się domagać dodatkowego odszkodowania za stracony czas, zdarte buty i zużyte w drodze na pocztę kalorie itd. Uważasz, że to w porządku?

## Pomoc Smugglera

**Bardzo często ludzie, którzy zapewne są początkującymi (...), piszą z prośbą o pomoc w różnych sprawach. Np. faciu pytał o partycie. Miłośniemy Smugg wysmiał go (...). Ty, Smuggie, też od początku nie byłeś takim mistrzem od kompa, więc nie śmiej się z początkujących.**

Zaraz, zaraz. Mistrzem komputera to ja nie jestem, nie byłem i nie będę. Chodby z tej przyczyny, że mnie to nie pociąga. Zwyczajnie, znam się na PC na tyle, że radzę sobie bez ciągłego latania do serwisu i wypytywania mądrzejszych kumpli. (Ale niejedną z was bym zagiał bez problemu.) Rzecz natomiast w tym, że CDA NIE JEST "elementarzem dla początkujących nabywców kompa. Wymagamy od swoich czytelników, by mieli choć MINIMALNE pojęcie o komputerowym żargonie, hardware itp. Zatem, pisząc teksty, zakładamy zarówno, że nie tylko umieć czytać, ale i rozumieć, o czym piszemy. A pojęcie "partycja" jest na tyle elementarne, że pozwoliłem sobie na NIEDUŻĄ złośliwość pod adresem owego czytelnika. Zauważ, że gość dodatkowo nie potrafił też zainstalować dema, mimo BARDZO łopatologicznych odpowiedzi, jak też nie wpadł na to, by spróbować przetłumaczyć wyświetlane przez komp komunikaty za pomocą np. słownika polang. itp. Mówiąc krótko, poszedł po linii najmniejszego oporu usiadł i zawołał: "pomóżcieeeee". No cóż, dostał za to lekkiego kopa w odwłok, zamiast podanego na talerzu rozwiązania. Ale może dzięki temu następnym razem zamiliast czekać, aż ktoś zrobi wszystko za niego, SAM weźmie się za poznananie swego kompa? Wyjdzie mu to na zdrowie. Swoją drogą, na CD w dziale FAQ jest też Słowniczek Gracza i tam jest to wyjaśnione. Trzeba tylko ODOBINKĘ się wysilić SAMEMU...

**(...) Myślę, że Smuggler jest kłamcą. W FAQ pisze, że jest żonaty. OK, nie mam nic przeciw :) [Wielkie dzięki, użyłoby mi, Smg]. Ale skoro jego ukochana z nim wytrzymuje, to Smugg musi być: a) przystojniakiem; b) "wewnętrznie" superfacetem, a nie takim... khem... jak w AR.**

**Sauron 13**

Potraktuję oba punkty jako komplementy. (Składnąd wiadomo, że większość komplementów to zwykła ściema i nie mają pokrycia w faktach :)) Wiesz, jest jeszcze jedno rozwiązanie: moja żona akceptuje mnie takiego, jakim jestem, lubi moje zalety (chyba JAKIEŚ mam?!), toleruje moje wady. I to jest właśnie to!

## Ludzie & ludziska

**Dlaczego na DVD jest więcej full version, dem itd?**

Nie wiemy, co powiedzieć, gdyż argumentacja, że na jednym takim DVD jest tyle miejsca, co bodaj na ośmiu CD, wydaje się nam żałośnie mało przekonująca :(.

**Dlaczego zachęacie wszystkich do prenumeraty?**

Żeby zachęcić was do prenumeraty :). Z punktu widzenia wydawcy prenumerat to człowiek, który z góry zapłacił za x kolejnych nr pisma. A wydawca takowych bardzo lubi.

**Skoro Mr Jedi jest red. naczk. Kawaii, to ty Smuggler, jesteś pewnie naczelnym pisma "Z Parkinsonem na ty" lub coś w tym rodzaju.**

Owszem, jestem naczelnym pisma "Listy od bucefałów". Chcesz być na okładce? (A tak szczerze mówiąc, to Parkinson jest na tyle poważną chorobą, że nie żartowałbym na temat ani jej samej, ani jej ofiar.)

**A co byście powiedzieli na pytanie typu: "kocham dziewczynę o imieniu xxx, ale nie wiem, jak jej to powiedzieć".**

Najlepiej ustami - i możliwie szybko, zanim cię ktoś nie ubiegnie. Możesz też zostać kłódkiem i wtedy raczej nie będziesz miał takich problemów.

**Czy podwyżki w CDA są równoznaczne z podnosze-**

**nien cen benzyny i oleju (do głowy)?**

Są to objawy zjawiska zwanego inflacją, czyli spadku wartości pieniądza. CDA jest takim samym towarem jak wszystko inne (ale to ładny towar :)), więc podlega tym samym prawom. Wszystko drożeje i CDA też... PS A co, chcesz kupić baniaček takiego oleju (tak na oko sugerujemy 100 l na początek :)).

**A spróbujcie coś wyciąć z mego listu - mam jego nielegalną kopię!**

**Klakier**

**Czy moglibyście dawać dwa blankiety prenumeraty? (Jak ktoś źle wypełni, to będzie miał drugą szansę.)**

Ba, możemy nawet każdą recenzję drukować w CDA dwa razy - jakby ktoś po przeczytaniu pierwszej czegoś nie skumał :). Blankiety nie muszą być z CDA - wystarczy zwykły pocztowy blankiet, tyle że wtedy trzeba te wszystkie konta (mnóstwo cyferek) przepisać.

**Czy da się zamówić plakaty albo Tipsomaniaka bez zamawiania prenumeraty?**

Jasne, że tak. Ileż to razy już mówiliśmy... I w FAQ to jest... ech.

**Moglibyście nie dawać takich gier jak Fallout?**

Moglibyśmy. A Ty mógłbyś się pouczyć angiłka i nie miałbyś problemu. Bo pewnie o to chodzi, nie?

**Ile zarabiacie na miesiąc?**

Wiadomo, że bardzo wiele... za mało. W każdym razie ja za swoją pensję z marca zakupiłem całą Kostarykę na dwa tygodnie wczasów. Czytaj FAQ! (Który to raz dzisiaj mówię?): (

**Czy Mr Jedi i Smuggler są naprawdę tacy brzydcy? Adam Szmajdziński "Adex"**

Co znaczy: "tacy brzydcy"? To, że niektórzy wykładają nasze zdjęcia w piwnicy zamiast trutek na szczury, o niczym jeszcze nie świadczy. Po prostu szczury nas lubią. Mądre, miłe zwierzaki... My je też zresztą bardzo lubimy. Smakują jak cielecina.

**Nie wiem, czy tak jest, ale mam wrażenie, że FAQ na Cover CD się powtarza.**

**xxx z xxx**

Wiesz, ja też coś odkryłem, że po każdym poniedziałku jest wtorek. Ale muszę to jeszcze doświadczać na potwierdzenie... A FAQ się powtarza, bo to jest to samo FAQ, tyle że co jakiś czas poprawiane i rozbudowywane o kolejne pytania i odpowiedzi.

**Ostatnio nasz kumpel ze szkoły tłumaczył nam, czym jest (tadam!) akcelerator. Najwyraźniej był on skorumpowany przez Intela. Dlaczego? Już tłumaczmy: wyszło na to, że z akceleratorami to jest tak, że Celeron ma więcej cache niż Pentium. Czy ktoś z was to rozumie? Nie? Bo my też nie. No i to jest nasz klasowy Hak(!)er. Poza tym według Kar... (dobra, nie będziemmy go ośmieszać) twierdzi, iż CDA jest hmm, delikatnie mówiąc, LAMERSKI, a wasze poradniki są, że tak powiem, rzyć-owe. (...)**

**Ghaller & Beregald**

Tja, z jego punktu widzenia jesteśmy niewątpliwie lame-rami, bo ni cholery nie wiemy, o czym on mówi. On też tego nie wie :). Zatem konkluzja jest prosta...

## AR kiedyś i dziś

**(...) Pamiętam czasy (...), gdy całe AR poświęcone było sugestiom odnośnie wyglądu CDA (1/97) oraz listom, w których czytelnicy zawierali naprawdę wartościowe przemyślenia. (...) A teraz, kolega X krytykuje Y, że ten popiera Z za to, że powiedział, iż piraci kradną. Przecież piraci kradną! (...) Zrobił się z tego jakiś Hydepark, mam tego dość.**

AR ewoluowało przez te lata... Co do przemyśleń, jeszcze tak nie było, żebyśmy nie dali wartościowych refleksji czytelników na łamy (gdy są). Widać mniej ich niż kiedyś, ale wina nie leży raczej po stronie redakcji. My staramy się publikować na łamach to, co was dręczy. A co to jest i jaki poziom reprezentuje, zależy już TYLKO od czytelników.

**Marzę o tym, by na łamy wróciły przyjazne żarciki, pouczające przemyślenia i wskazówki.**

**Piotr Songo Krasowski**

Też nie mamy nic przeciwko.

## Refleksje Dafcia

**(...) Wiele jest listów pisanych przez schizofreników cierpiących na manię prześladowczą, którym wydaje się, że CDA jest wydawane przez jakąś brytyjsko-rosyjską mafię (z nigeryjskim kapitałem), a większość waszej kasy idzie na finansowanie płatnych morderców, wy "mordercy Gamblera". (...)**

Prawde mówiąc, mnie to zwyczajnie bawi. Im dzikszy spiszek ktoś ujawni, tym moja radocha większa.

**(...) Gdyby gracie zamiast płakać, że dystrybutorzy ich okradają, posiedzieli trochę i pokombinowali, jak kupić tanio legalny soft (...). Po to nam Bozia rozumki dała (chyba, niestety, nie każdemu...), żebyśmy ich używali. Nie ma miesiąca, żeby gdzieś, ktoś nie otworzył jakiegoś nowego hipermarketu (wiem, że nie każdy mieszka w dużym mieście, ale nie mówcie mi, że w każdej wsi jest giełda...) bądź nowego sklepu internetowego (kafelki internetowe!!!), co zawsze wydaje się z jakąś promocją, przeceną lub czymś takim. Po drugie, gry ciągle tanieją. Jeśli szkoda ci dzisiaj 200 zł na Q II, to poczekaj. Na pewno stanienie (już kosztuje 99 zł). Nie trzeba mieć gier od razu!!! I trochę przykładów: gdy otwierali M1 w Łodzi, Mortyr kosztował 29,90 (prawie dwa lata temu!!!), ostatnio przy okazji otwarcia Tesco znalazłem Myth II za 30 zł. Mógłbym tak baaardzo długo wymieniać... Ludzie myślcie, to nie boli!!!!!!**

Noo wiesz... przecież po tygodniu Q3 to już staroć (bo są nowsze gry na giełdzie), a jak gra ma więcej niż 3 miechy, to wiadomo, taki rzeź, że za darmo szkoda wziąć, a ty każesz jeszcze płacić! Prawdziwy cool man ma gierkę, zanim jeszcze producent ją skończy tworzyć :).

**Mam taki wniosek: każdej grze, do której nie ma grywalnego dema, powinno się odejmować jeden punkt. Może to durnie brzmí, ale czy nie ma w tym szalenstwa metody? (...) Jeśli przed wydaniem tych stu złocizy nie mamy okazji sami zagrać, to chyba nie świadczy zbyt dobrze ani o producencie, ani o grze. (...)**

**Dafcio**

Idea mi się podoba. (Era też, acz inaczej.)

## Siriuz reflekszyn :)

**Czy moglibyście, np. w Gamewalkerze, zamieszczać, jak się wymawia tytuł danej gry? (...) Niektóre nazwy sprawiają problemy (...) kumpel się pyta, w co grasz (...), że wymówisz i jest śmiech. Co gorzej, jak się kupuje grę na gie... sklepie, sprzedawca też się może nieźle uśmieać. Czy mamy już nie chodzić na... znaczy do sklepów? (...) Nie bierzcie tego kawałka listu zbyt poważnie.**

Na gieł..., znaczy w sklepie, wystarczy, że powiesz w przybliżeniu ten tytuł, byle z rosyjskim akcentem, to i tak Wania... znaczy sprzedawca, załapie. Fakt, że czasem złapie za katasza. No ale trudno, jak się chce takie gry, to trzeba ryzykować. A ja słyszałem już takie nazwy gier jak Tamb Rajter, Rabin Seks (hm), Harflajd (Half-Lifel), Soll Rewer (Sou! Reaver!), Toni Ha! Proskater (wymawiać tak, jak się pisze). Głantz itd., więc mnie tam nic nie dziwi. Angola to się trzeba uczyć, a nie czytać fonetycznie: "ku-ejk" czy jakiś tak, nie wiedząc nawet, co to znaczy. I potem w PD pojawiają się ogłoszenia typu "sprzedam Half Live" (pół watrobny!!! Zgroza! Dawca jaki, czy co?). Swoją drogą, większość z was tłumaczy tytuł HL na polski jako "pożywy". A to błąd, bo ten termin oznacza tak naprawdę: "okres połowicznego rozpadu pierwiastków promieniotwórczych".

**Czy mój list nie jest zbyt sztywny?**

**Bilgeiřs**

Ani trochę. W rękę bez problemu zmiąłem go w kulkę i rzuciłem w Yasia, jak się czocho! o mój monitor :). No, ale lepiej, żeby czocho! siebie niż Bena. Tudzież skrobał Florka czy plumkał Gucię.

**Listy czytali i się nabijali**  
**SMUGGLER [SMAGGLER]**  
**& [AND] MR JEDI [PAN DĘDI],**  
**czyli tus: bojs, generujący lajt nojs!**







# Tipsy

## Carnivores: Ice Age

### •Debug Mode

W czasie gry wpisz: debugup. Jeśli wszystko zrobisz OK, ujrzysz swe koordynaty w górnym prawym rogu ekranu, a ponadto dinozaury będą cię ignorować, aż do momentu otwarcia ognia. Możesz też stosować kombinacje klawiszy:

[CTRL] - poruszysz się szybciej  
[SHIFT] + [S] - a teraz wolnoooo...  
[CTRL] + [N] - dalekie skoki  
[SHIFT] + [T] - liczba FPS  
[SHIFT] + [L] - latamy!  
[TAB] - odkrywa mapę

## Clive Barker's Undying

Dodatkowe kody - poprzednie znajdziesz w CDA 4/2001.

Naciśnij [Tab] i wpisz:

set aeons.patrick health 999 - 999 energii  
assail - tworzy osła  
flight - latamy!  
AmpAttSpell - zwiększa poziom wskazanego czaru  
InfiniteMana 1 - nieskończona mana (wpisz 0 zamiast 1: by wyłączyć cheat)  
becomeLight 1 - światło (0 zamiast 1 wyłącza cheat)  
showfps - liczba FPS

### •Problem z bossami

Jeśli użyłeś cheatów i masz energię powyżej 100 pkt, to bossowie nie chcą z tobą walczyć... zatem przed walką z nimi dobrze jest stracić sporo zdrowia :)

### •Skok na dowolny level

Wpisz: start [nazwa mapy]

Uwaga: mapy CU [numer] to cut-scenki. Playground i SmokeTest to mapy testowe.

## Ducati World Racing Challenge

Idź do menu Option i wpisz się (nazwisko gracza) jako:

ITSALLOVER - dostęp do wszystkich Quick Race  
BADDRIVER - Dunny Mode  
TEAM - ciekawe zdjętko  
GREEDYGIT - kasa!  
THEDOGSNADS - w Quick Race masz dodatkową maszynę  
TODDMCARTOR - a tu jeszcze jedną (Todd 900 Super-lite)

## Icwind Dale: Heart of Winter

Naciśnij [Ctrl] + [Tab] i wpisz:

GETYOURCHEATON:ExploreArea(); - widzisz całą mapę  
GETYOURCHEATON:Hans(); - teleportacja drużyny do miejsca wskazywanego przez kursor  
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([ilość]); - dodaje zaznaczonej postaci pkt. doświadczenia  
CHEATERDOPROSPER:AddGold([ilość]); - dodaje drużynie kasy  
CHEATERDOPROSPER:Midas(); - 500 sztuk złota  
GETYOURCHEATON:FirstAid(); - 5 healing potions, 5 antidotes i 1 Scroll Of Stone To Flesh.

### •Inne triki

Edytuj plik icwind.ini (zrób przedtem jego kopię roboczą!). Odszukaj linie [Game Options]. Dopisz pod nią linie Cheats=1. Uruchom grę. Naciśnij [CTRL] + [Tab] i wpisz: GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys(); (ważne, by pamiętać o wpisywaniu dużych liter tam, gdzie one są!).

Uruchomisz cheat-mode. Teraz w czasie gry naciśnij:  
[Ctrl] + [R] - uleć lub wskrzesz wskazaną postać/portret  
[Ctrl] + [Y] - zabijasz wskazanego potwora lub NPC (ale nie dostajesz za to punktów doświadczenia)  
[Ctrl] + [4] - pokazuje pułapki

## Fate of the Dragon

Naciśnij [Enter] i wpisz:

!om + godblessgreed! - 100.000 wszystkich surowców  
!om + icanseeagain! - odkrywa mapę  
!om + smartbomb! - zabija wszystkie jednostki  
!om + fps! - liczba FPS  
!obj + god! - God Mode (dla aktualnie zaznaczonej postaci!)  
!obj + speed! - przyspiesza grę  
!obj + godblessovermax! - podkręca parametry zaznaczonej postaci, dodaje surowców  
!om + win! - wygrywasz grę  
!om + fog! - odkrywa mapę  
!obj + gold! - kasa  
!obj + timber! - drzewo  
!obj + rawmeat! - jedzonko  
!obj + corn! - zboże  
!obj + food! - jedzonko  
!obj + iron! - żelazo  
!obj + wine! - wino  
!obj + all! - WSZYSTKO

## Oni

Metodę na uruchomienie tych tipsów (mocno skomplikowaną) znajdziesz w CDA 4/2001. Bez tego nawet nie czytajcie poniższych informacji, gdyż i tak tipsy nie zadziałają :(.  
Naciśnij [F1], wpisz: thedayismine - wejdiesz w cheat-mode. Teraz naciśnij [?] i wpisz:

[F7] - wybór dowolnej broni  
[F8] - zmiana postaci  
[F9] - włączasz nagrywanie akcji  
[F10] - zatrzymujesz nagrywanie  
[F11] - odtwarzasz filmik  
[CTRL][Shift][Y] - licznik FPS  
[CTRL][Shift][G] - włącza/wyłącza "zwolnione zdjęcia"  
[CTRL][Shift][S] - mieszasz w teksturach  
[CTRL][Shift][B] - "widzisz" myśli przeciwnika

## Sacrifice

W czasie gry naciśnij [Ctrl] + [Shift] + [~]. W lewym dolnym rogu ekranu zobaczysz mały znaczek. Wpisz wtedy (nie zapominając o spacji pomiędzy @ i kodem!):

@ bythepowerofgrayskull - pełna energia  
@ ihavethepower - maks. mana  
@ yourbulletscannotheamm - niewidzialny mag  
@ dontfearthereaper - dodaje dusze  
@ castrateheheathens - mag może zbierać "red spirits"  
@ timeisonmyside - resetuje "spell timers"  
@ aplethoraof [nazwa potwora] - wzywasz 4 potwory o danej nazwie  
@ gimmegimmegimme [nazwa czaru] - dostajesz czar o danej nazwie  
@ ragebuilding - masz minimum 9 level

## Severance: Blade od Darkness

Wpisz:

allmighty - HP i stamina na maxa  
tothepoint - wszelka broń  
itemsgalore - ...a zobacz :)  
doorsnomore - masz wszystkie potrzebne klucze  
levelend - wygrywasz!  
levelheaded - zdaje się, że to ogólnie podkręca parametry...

### •Inne sztuczki

Kiedy level się załaduje, naciśnij [ESC] i idź do Game=>Arena=>Player configuration. Wybierz postać, wpisz jedną z poniższych nazw i wróć do gry. W

zależności od tego, co wybierzesz, używaj odpowiednich klawiszy...

Postać - dowolna - nazwa: GOASUX  
F - uzdrowienie

Barbarzyńca - nazwa: GUYAGAO

1 - mały miecz  
2 - duży miecz  
3 - duża tarcza  
4 - mała tarcza

Rycerz - SCAIGUOKER

G - miecz świetlny!  
K - laser

Amazonka - PAMELA CHU

F5/F6 - kamery  
F10 - nietykalność

Dwarf - NO LEM KGB

H - SleepyHollow

M - Mutational

X - Matrix

Barbarian - IVALAOSTIA

[F8] - skok o level

[F9] - następny level

## Star Wars: Battle for Naboo

Idź do Options=>Passcodes w menu i wpisz poniższe kody. Powinieneś usłyszeć "klik", gdy gra zaakceptuje kod.

JHGNRGAS - dostęp do wszystkich misji  
FMRYLDAD - Dark Side Level  
EOWXZGAS - zdjęcie ekipy  
DIWMZIAR - credits

## Starship Troopers

•Popraw swoje parametry

Edytuj plik st\_db\_attr w katalogu stta\units. Znajdź linie 26. Wygląda ona mniej, więcej tak:

261 0 0 15 0 0 1...

Interesuje nas czwarta liczba (tu wynosi 15). Popraw ją na 200, a znacznie zwiększy to twoje doświadczenie.

## Thandor

Naciśnij [Enter] i wpisz: Oh grosser Thomas, erlöse mich! Ponownie naciśnij [Enter]. Teraz możesz używać kombinacji klawiszy:

[CTRL] + [ALT] + [V] - odkryta mapa  
[CTRL] + [ALT] + [Z] - szybkie budowanie  
[CTRL] + [ALT] + [E] - 1000 energii  
[CTRL] + [ALT] + [X] - 1000 Xenit

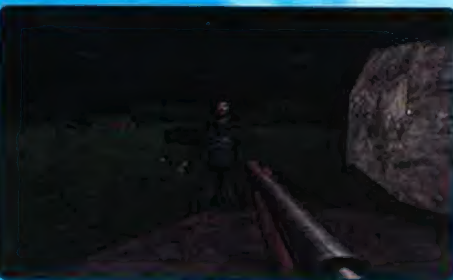
Uwaga: aby uzyskać symbol ð, musisz wcisnąć i trzymać [Alt] i w tym czasie nacisnąć na klawiaturze numerycznej - kolejno - cyfry 1, 4, 8. Gdy puścisz Alt, pojawi się ð.

## World War 2: Normandy

Dodatkowe cheaty - poprzednie w 04/01

Naciśnij [→] i wpisz:

noclip - przechodzenie przez ściany



Szukaj w kioskach od  
**25.IV**

# Cyfrowe podziemie

Czy zagraża  
społeczeństwu?

Przeczytaj w maju w magazynie

# .net

Ponadto: Internet za darmo, sieciowe aukcje, vlepi, gwiazdy sieciowych kamer, przegląd wirusów



# TYLKO 20% LUDZI UMIERA BEZPOŚREDNIO PO WYBUCHU BOMBY ATOMOWEJ

NATYCHMIAST

5 MINUT

24 GODZINY

RESZTA, ABY PRZEŻYĆ BĘDZIE  
POTRZEBOWAŁA TAKTYKI

**Fallout**  
*Tactics*

*Przygotuj się. Myśl taktycznie.*

**PREMIERA JUŻ 16 MAJA! CENA TYLKO 99,90 ZŁ ZA PAKIET NA 6 CD!**

Wybuchowa polska wersja Fallout Tactics zawiera aż trzy pełne gry łącznie na sześciu płytach CD:

- grę FALLOUT TACTICS PL na 3 CD
- BONUSOWY DYSK z dodatkami do Fallout Tactics
- pełne wersje gier FALLOUT 1 i FALLOUT 2 w ekskluzywnych opakowaniach DVD.

PRACA W CD PROJEKT

- Specjalista ds. marketingu internetowego
- Brand Manager

Jeśli jesteś zainteresowany/a pracą u nas  
na tych lub innych stanowiskach, zajrzyj na:

<http://praca.cdprojekt.com>

Więcej informacji: <http://fallout.cdprojekt.com>

Patronat medialny: [www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)

Opracowanie wersji polskiej  
i wyłączenie dystrybucji w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

*Interplay*

iTouch™ Keyboard



NAJLEPSZA KŁAWIATURA  
DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH

